Fate/Grand Order material
VII

Fate/Grand Order material

Ⅶ

Fate/Grand Order material
VII
CONTENTS

極地用カルデア制服

背面設定

トロピカルサマー

防寒具（未使用）
デザイン：榎戸駿

表情
マシュ防寒着

表情
マシュ特殊立ち絵

マシュ・オルテナウス
表情

バイザー装備
表情

足アーマー

マシュ・オルテナウス
インナースーツ

Comment from Illustrator

サーヴァントとしての力を失ったマシュが、自らを補強する為に身にまとうことになる霊基外骨格。アーマードマシュという愛称でも呼ばれていました。無骨さを強調するために角張ったロボットっぽいデザインも考えたのですが、マシュのイメージから離れすぎてしまうのが悩ましい所で、結果的にはプロテクター＋重装甲鎧というようなシルエットに纏まりました。（武内崇）

「ラウンドシールド/オルテナウス装備」
デザイン:こやまひろかず

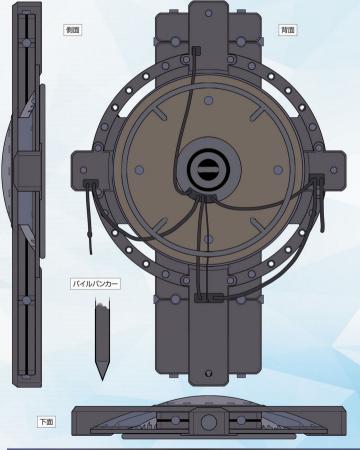
前面

側面

上面

●中央の持ち手部分に諸々のインターフェースが集約されているという想定。
●やっつけで作られた物なので、動力パイプやコードが乱雑
●下部にパイルバンカー。攻撃には使わず、地面に突き立てて固定するための物。

側面
背面
パイルバンカー
下面

レオナルド・ダ・ヴィンチ(第2部)
表情

正面図ですが見た目優先の嘘パースになります
杖中心の星型は「ダ・ヴィンチの星」
正二十面体の各面に正四面体を乗せた
図形になります
正面からの実際の見え方
三日月部分は光が当たると
青く輝きます（スペクトロライトっぽい材質）
杖設定
杖断面図は真円になります
宝石パーツ
三日月パーツは杖に食い込んでいます
デザイン繰り返し×6
杖先端のデザイン はつけペン構造
模様は浅彫り状、星形は抜けになります

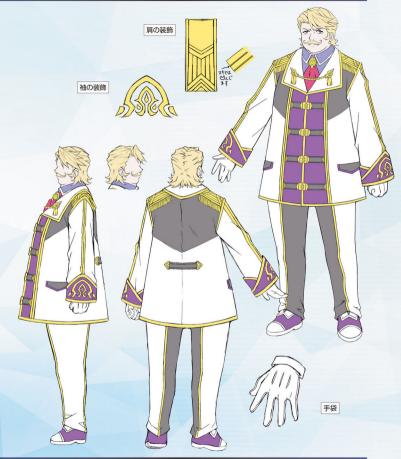
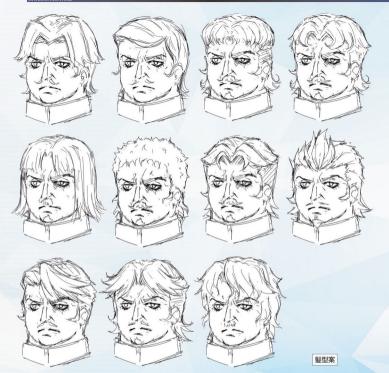
マント、ストッキング、手袋には図のようにグラデが入ると良いです

Comment from Illustrator

色々あって小さくなったダ・ヴィンチちゃんですが、経緯を突然言われたものだから内心動揺しながら描いた思い出…大人の頃は常にモナリザの微笑で！と表情変化が少な目でしたが、小ダ・ヴィンチは記憶を受け継いだとはいえ、普通の？女の子なので表情豊かにしてみました。もうこれ以上増やさないでくれと言われてからもさらに描き足してやったね！まぁ、この後もっと増える事になるのですがそれはまた別の時にでも…(下越)

ゴルドルフ・ムジーク
表情

特殊立ち絵
アロハ

肩の装飾
スキマは凹んでます
袖の装飾
手袋

Comment from Illustrator

みんな大好きゴルドルフさん。「初見はイヤな奴でも同行してくうちに成長するタイプ」との設定でしたので、メチャクチャ嫌われる外見に描いてやる！と色々案を出しましたが「そんな顔がずっと傍にいるのキツイよね」と社長のアドバイスもあり若さと愛くるしさを増量し完成したのが今のゴッフです。髪型も10種くらい用意しましたが見比べてみると一番カッコいいのになりました。（ストレートロン毛もあった）表情も服差分もNPCにしては結構多く大変ですが、可能な限り追加できればなと思います。それと、どこぞの息子では？との噂をよく耳にしますがまったくの不明です。(BLACK)

表情
ジングル・アベル・ムニエル

シルビア
ダストン

表情
シオン・エルトナム・ソカリス

Comment from Illustrator

メルブラに登場するオリジナルのシオンからは、あえて大きく印象を変えることを目標にしてデザインを詰めて行きました。アトラス礼装のアレンジを着せたいとずっと思っていたので、それが出来て大満足です。（武内崇）

言峰綺礼
表情

Comment from Illustrator

いよいよの登場ということで、髪型変えたり服装変えたり、色々方向性模索したものの、結局はいつも通りの姿でひょっこり現れるのが、このひとの場合は一番インパクトあるんですよねぇ。(武内崇)

表情
コヤンスカヤ(スーツ)

立ち絵差分

表情
コヤンスカヤ(軍服)

立ち絵差分

カドック・ゼムルプス

怒とか叫び
!?
泣
Default
表情
照
笑

サイド髪は右側が長く
右耳は見えません
首元に縦２連の
ネックピアスあります
令呪
左耳ピアス位置
(右耳は無し)
横の図では端折ってますが
前面と位置が違います
右手人差し指の
指輪デザイン

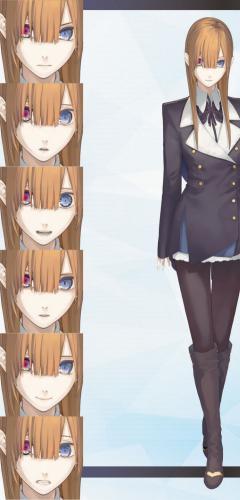
Comment from Illustrator

カドックについて情報を頂いた時、すごく自分の身の丈を分かっていそうなキャラだな、と思いました。自分に似合わないものが分かっているから、ピアスも服も自分に合うものだけ選んで着ている感じ…。アナスタシアと並んだ時の、不相応なんだけど並んでいるのがなんだかしっくりくる感じ…ちょうど良くなったのではないでしょうか。贔屓目？
（蜂野荒野）

オフェリア・ファムルソローネ
表情

眼帯なし

令呪

目

Comment from Illustrator

『悲劇のヒロイン』ということでしたので、何より死んだ時に美しいキャラクターをイメージしました。いただいた設定ではもっと切羽詰まっているキャラなのかと思っていたのですが、本編ではマイルドに書かれていてよかったね、オフェリアちゃん。オーダーの中には「ゴシックな服装」の案もあって、今でも少し描いてみたいと思ってます。(La-na)

芥ヒナコ

令呪
立ち絵差分
表情

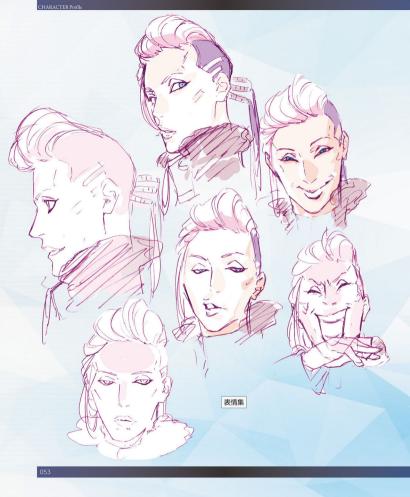
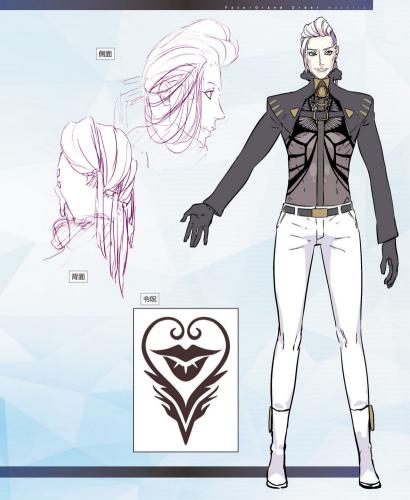
目、片目だけ
透けてます。
メガネ、顔はこんな感じ。
ボタン
インバネス
ブーツ
ロング
スカート

Comment from Illustrator

虞美人のデザインをあげてからかなり時間が経って、ヒナコのデザインのオファーが来て…わりと物語の設定通りに上げた記憶があります。今見ても地味なデザインなんですが、虞美人を先に描いていないと出来なかったデザインだと思います。ゲストデザイナーとして呼ばれている場合、目立ってなんぼという感じもあるので…手に持ってる文庫は仕事部屋にたまたまあった「猫語の教科書」を参考に…ブッ○○フのシールもまんま使っています。最初の虞美人のデザインから始めて2年以上の月日が経っていたので、ヒナコが発表された時は感慨深かったです。(toi8)

表情
スカンジナビア・
ペペロンチーノ

表情集

側面
背面
令呪

Comment from Illustrator

自分の中の美を大切にしてる人だと思う。どう思われてもいいけど自分が美しいと思わないとだめだと思う。そして大概のものは美しいと思える人なんじゃないかなぁ。最後の令呪はキスしてほしい。(pako)

キリシュタリア・
ヴォーダイム
表情

Comment from Illustrator

リーダーとしての風格を出すまでに紆余曲折があり、噛ませ臭を払拭するのに苦労した記憶が…。「名門魔術師の家系かつ慢心なし」を体現させたつもりです。他のクリプターに比べるとオフが想像しにくい出で立ちなので、何かの機会に弛んだ様子が描かれると良いですなあ。杖は古く曰くのある礼装を代替が利く範囲で、より優れた現代的なマテリアルで組み上げたものという想定で考えてみました。あの丸い玉は宇宙を垣間見るためのものらしいですよ？
(こやまひろかず)

鳥の羽
マントを羽織る時は
外します。
羽飾りと肩パーツは
一体化してます。
外すと普通のスーツと
同様です。
上着襟の模様
スカーフ留め
透明感のある
青い石に金の細工
もこもこなファー

ワッペン状のパーツ。
厚手ではありますが、
あくまで布製。
金糸で刺繍が施された
ものです。
白い部分は「抜き」、
スーツの生地の白です。
実線が溝、溝と溝の間は
緩やかなアールで
膨らんでいます

革の手袋
割りと厚手です。

袖口展開図

素直に腕を下ろした際、
この位置が【手の甲】に
なります。

杖設定
全ての機械的な機構には
キリシュタリア本人が魔力を込めて操作
する必要があり、魔力の有無にかかわらず
他人が動作させる事はできず、偶発的に
誤作動してしまう事もありません。
という理屈で機械的なセーフティが
一切ありません。いわば魔力認証
柄は黒檀(先端は黒)
金色は金属光沢
黒は艶のない金属塗装
薄いグレーはステンレスのような
無色の金属光沢
濃いグレーはややマットなアルミ合金
+
各部に精巧なレンズが仕込まれています。
モノ自体は現代技術で制作された新しい物ですが、魔術理論はふんだんに
仕込まれています。
黒い玉(光を一切反射しない)は常に浮いていて、魔力を通す事で擬似的な
宇宙を模したものとなり物理レンズと魔術レンズを組み合わせて
その深淵を垣間みたり、なにか疑似宇宙的なパワァを引き出したりとか
そういう感じです。
この詳細デザインとは別に、立ち絵用、アニメ用等別途簡略デザインは
必要と思われます。

■キリシュタリアの杖〜機械的動作〜

特に重要な事ではないですが、
何かの折、杖を操作する事が
あるようなら参考までに。

←トラックボールで
球体を回転。押し込みで
選択。二回押し込みで実行。
(何を？)
回転ロックのスイッチあり。

ここを中心軸として回転

ツマミを回して
単眼鏡移動

ツマミを回して
謎装置移動

ツマミを回して
謎の針が伸縮
2種のツマミは
伸縮レンジ違い

押し込みスイッチで
謎の針の先端から
黒い球体内の目標に向かって
何か出ます

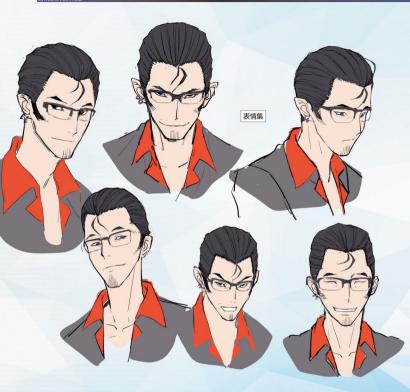
ツマミ・・・
でなくても直接でも
謎の針その2が
球体に近接したり離れたりします。

何か出ます

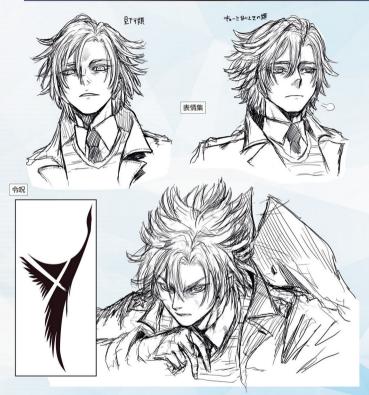
トリガー →

ベリル・ガット
令呪

立ち絵差分
表情

うろこ状に
ちょうきんでされている
バックル
ピアス2つ

Comment from Illustrator

危ういけど頼りになる、そんなオニーサンを目指して表情をつけていきました。身長とかもそんな感じを目指しまして。かっこいい胸毛の書き方学びたいです。まだ公開されていない設定や、色々なキャラとの因縁がどんな風にお話を盛り上げてくれるのか楽しみで仕方ありません。(佐々木少年)

表情
デイビット・ゼム・ヴォイド

Comment from Illustrator

デイビット君は当初からかなり精細なイメージを頂いていましたので、一度だけラフで僕が勘違いしてムキムキの腹筋丸出しの野生児っぽいものを提出したこと以外はすんなりとデザインできました。表情筋が豊かなキャラクターにはあまり見えませんが微妙な感情の差異があるのでぜひ判別してみてください…！（高橋慶太郎）

前面
コート下
ブーツ

背面
側面

アナスタシア

Anastasia

クラス キャスター　**真名** アナスタシア・ニコラエヴナ・ロマノヴァ／ヴィイ
性別 女性　**出典** 史実、伝承(創作)　**地域** ロシア　**属性** 中立・中庸
身長 アナスタシア 158cm／ヴィイ 30~50cm
体重 アナスタシア 40kg／ヴィイ 体重不明

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** C　**魔力** A　**幸運** D　**宝具** C

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：sime
CV：原由実

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：EX

彼女がサーヴァントとして召喚されている間は、一時的に周囲数メートルが「ロシア皇帝の陣地」として機能する。
他スキルと重ねることで、その陣地は更に拡大していく。

道具作成：一

道具作成スキルは失われている。

妖精契約：A

ロシアの大地に住む妖精ヴィイとの契約。
本来、妖精は不可視の存在であるがロマノフ王朝と契約したヴィイは特例で第三者にも視認され、能力も行使できる。
なお、そもそも創作の産物であるヴィイは妖精のカテゴリには入っていない、という説もある。

保有スキル

シュヴィブジック：B

アナスタシアのかつてのニックネーム(意味は小さな悪魔)であり、同時にヴィイの能力の一つ。
あらゆる小さな不可能を可能にする。相手が持っている物を、こちらの手元に移動させる。小さく大地が割れて相手の足を挟み込む、など「小さなイタズラ」レベルの空想具現化を可能とする。

割とトンデモレベルの能力であるが、人を殺傷レベルで傷つけるというようなことは不可能。

絶凍のカリスマ：B

ロシア皇帝の血を引く者にのみ伝わる特殊なカリスマ。

透視の魔眼：D

バロールを祖とし、直死の魔眼とは別系統の退化を辿った魔眼。
アナスタシアの力ではなく、ヴィイの能力。
あらゆる結界を打破し、時には城塞の弱点すら見つけ出す。
ロシアのツァーリは、ヴィイよりこの能力を授かることで攻城戦において極めて有利に戦ったという。

宝具

疾走・精霊眼球（ヴィイ・ヴィイ・ヴィイ！）

ランク EX **種別** 精霊宝具 **レンジ** ? **最大捕捉** ?

ヴィイ・ヴィイ・ヴィイ!
ヴィイの魔眼の全力解放。
すべてを見透かす眼球は、因果律すらもねじ曲げて弱点を創出する。

残光、忌まわしき血の城塞（スーメルキ・クレムリ）

ランク A+ **種別** 城塞宝具 **レンジ** 1~99 **最大捕捉** 11人+1匹

スーメルキ・クレムリ。
ロシアのあちこちに点在する城塞(クレムリン、またはクレムリ)の再現。
ツァーリの血を引くアナスタシアは、極めて堅固かつ壮麗な城塞を召喚、己が身の守りに使用することができる。

そしてこの城はアナスタシアが選んだ者しか入ることができない。
それ以外の者、侵入者に対しては城塞全体が襲い掛かる。
(『FateGO』では基本的に使用されない)

人物

一人称 私（わたくし）/OTMA（オトゥマ）←ロマノフ四姉妹がそれぞれの名前の頭文字を使って作り上げた名前。署名などが幾つか残っている。 **二人称** あなた **三人称** あの方/彼/彼女 など

○性格

基本、天真爛漫であるがどこか人間不信の気があり、特に召喚された直後は淡々と距離を置いて喋る。
魔獣のような未だ世界に存在する魔性の存在との会話が可能。

ロシアに限らず、民衆に対しては基本的に冷たい。
「滅ぶものなら、滅んでしまうのも仕方ないわね」と極めて素っ気ない。

……というのも、アナスタシアは決してロシアを愛してなどいない。
彼女は閉じ込められた、閉鎖的な空間で育ったため、ロシアの民衆にまったく愛など抱いていないのである。
アナスタシアにとって、ロシア人とは野蛮と殺戮の象徴であり、同時に恐怖そのものでしかない。

が、同時に自分がロシアの大地で生まれ育ったロシア人の血を引いた正統後継者であることも理解している。
その立ち位置と感情の置き所のなさが、彼女のメンタリティを複雑なものにしており、結果他人には冷淡な表情を見せることになる。

本来のアナスタシアは悪戯好きで、悪戯好きで屈託のない少女である。

○マスターへの態度

人間不信の気があるので、やや距離を置く。
絆が上がると距離が近くなるが、若干近しい者へ依存する気配がある。

○台詞例

「滑らかに死になさい」
「よろしい？　私はあなたが優れていたから助けた訳ではありません。
私を信じてくれたから、サーヴァントとして、当然のことをしたのです」
「掴んだ手を、離さないで……。私の目の届く所に居て。
私の声を聞いたら、いつでも返事をして。
私はもう……失いたくないの」

○史上の実像・人物像(アナスタシア)
アナスタシア・ニコラエヴナ・ロマノヴァは、三百年もの間ロシアを支配下に置いたロマノフ家、最後の皇女である。
四人目として生まれた彼女は、穏健なロシア皇帝ニコライ二世とアレクサンドラ皇后の下、こよなく愛されて育った。
一方、皇帝のその穏健さとは裏腹に世界は激動の一途を辿っていた。
日露戦争における敗北、民衆への発砲事件など、ツァーリの栄光は今や地に墜ちるのも間近であった。

だが、皇帝はロシアの現実ではなく、ロシアの皇帝が紡ぎ続けた歴史に育てられた世間知らずの男であり、一方でアレクサンドラ皇后も貴族として地に足つけぬ生活を営み続けた女であった。

アナスタシアは悪戯好きの少女であり、木に登るなどのやんちゃをする一方で、病を患っていた弟アレクセイの世話を引き受けることが多かった、と記録されている。

彼女たちが、せめて皇帝一家でなければ、凡庸な平和を享受していただろうが、時代はまさに革命の真っ只中。
そして、その時代のうねりを図らずも作ってしまった両親に巻き込まれる形で、アナスタシアは命を落とすことになる。

皇帝を退位し、幽閉生活を送ることになったニコライ一家は召使いたちと共に銃殺された。事件を誤魔化すために死体は切り刻まれてガソリンで燃やされ、その上で残った骨には硫酸がかけられ、土に埋められた。

その後、アナスタシアを自称する女性が名乗り出たこともあったが、発見された遺骨のDNA検査により、完全に否定された。

さて、ロシア革命は時代の必然とも呼べる事件であったが、それでも皇帝一家は選択肢を誤りさえしなければ、皇后アレクサンドラの出身地であるドイツへと亡命するという結末もあっただろうし、血を流さない無血革命という結末すらあったかもしれない。

しかし、当時において皇后の評判は最悪であった。
何しろ、まったくもって胡散臭いペテン師のような僧に頼りきっており、あまつさえ閨を共にしているのではないか、とまで言われていたのだから。

その僧の名はグリゴーリ・エフィモビッチ・ラスプーチン。
あの怪僧ラスプーチンである。

○史上の実像・人物像(ヴィイ)

鉄の貌(かたち)、鉄の指、重い瞼を持つ妖精とも精霊ともつかぬ種。
元々、ヴィイとは19世紀ロシアの文豪ニコライ・ゴーゴリの創作した妖怪、魔物の類いである。

神学生であるホマーは古びた聖堂で祈祷を行っていたが、彼を食い殺そうとする魔女と、
彼女が率いる魔物たちに襲われてしまう。そこで彼は一日目の夜、悪魔祓いの悪魔祓いの円を描き、その内側で祈祷を続けることにした。
魔物たちは見えない彼に苛立ち、遂に「ヴィイを呼んでこい!」という言葉を吐くことになる。

はたしてやってきたヴィイはずんぐりとした魔物で、瞼が地面まで垂れ下がっていた。
「瞼を持ち上げてくれ!」という声に、魔物たちは力を合わせてその重たい瞼を開かせる。
「見てはいけない!」とホマーは考えたが、堪えることができずにヴィイと視線を合わせてしまう。

「ここにいるぞ!」そう叫ばれた瞬間、悪魔祓いの効果が消えて、ホマーは哀れ息絶えたのである。

なお、作中の冒頭でヴィイはウクライナにおいて実在する伝説だということが仄めかされている。

参考資料『増補改訂版　ヴィイ調査ノート　――ウクライナ・ロシア妖怪茶話』
麻野嘉史 著

○『FateGO』における人物像
殺害前日、アレクセイは姉であるアナスタシアにツァーリに伝わる秘密を打ち明けた。
ツァーリには代々、『不思議なもの』がつくのだという。
それはツァーリを守るが、害を為したりもする。
気紛れで、不可思議で、そして人間には決して見えない『それ』。

妖精、あるいは精霊であるヴィイはロマノフ王朝と契約を結び、
ロマノフ家の命脈を繋ぐための使い魔として行使されていた。

だが彼が契約に応じるより先に、アナスタシアもまた殺害された。
ヴィイはアナスタシアの霊基を補完するため、彼女と一体化することを選んだ。

無害になるはずの精霊と少女は互いを補完し合うことで、英霊への昇格を果たしたのである。

……ロシア異聞帯において、彼女はカドック・ゼムルプスのサーヴァントとして登場。
女王の顔、少女の顔を見せつつ、生真面目なカドックを翻弄することになる。

○通常武器
ヴィイによる怪現象

○因縁キャラ
ラスプーチン
ロマノフ王朝にトドメを刺した彼を、アナスタシアは極めて警戒している。
一方、生前に優しくしてくれた戸惑いもある。
イヴァン雷帝
自分たちの遥か前に存在した偉大なるツァーリ……だったのだが……
「あの、すいません……なぜにエレファント?」
「余にもわからぬ。余はなぜ象なのだ」
尊敬というよりは、畏怖の対象。
刑部姫
こたつ貸してくださらない? ダメ?
カドック・ゼムルプス
キャスターとして召喚した人物。
彼女の彼に対する感情、あるいは彼の彼女に対する感情が何だったのかは、恐らく本人たちでも理解できていなかった。
恋情・慕情・戦友・家族愛・パートナー・相棒、その他諸々。

第一段階

表情
第二段階

第三段階

Comment from Illustrator

彼女にまつわるお話は少し知っていたので、影だけではなくて恐ろしさも併せ持つような薄幸少女を目指しました。そのため最初のラフではアナスタシアの目元にクマが入っていて、もう少し病んでる感じでした。後々異聞帯の方でのマスターを知り、目元もお揃いだったんだなとこっそりにまにましています(笑)。 描いている間はもっぱらゲームの「ICO」の世界観を意識していました。(sime)

第一段階設定
赤いタスキ状のものは
皇室の人が勲章などを身に付けるもの
というアイテムらしいので、最後のロシア皇帝の娘
というステータスを強調するために描きましたが
何かまちがいや違和感があれば直します。
動く時胸を強調できるかも…
なんて下心もあります笑

背中で首の装飾と
つながっている

第二段階設定
この金具で固定
してあります
帯
帯のところに刺して固定
マント装着時は
マント背面にスリットが
入っていて、そこから外に
出す
この帯に固定して
あります.
重すぎてささえられなそう
なら帯の下でウエストを
つつむように装飾
がつながっていても
よいと思います.
体じゅうから
影が染み出すと言うより
目の部分から出た影が
帯状にまとわりついています
腕の装飾の一部が外に出ている

ヴィイ
マスコットも影も
良いな…と感じたので
ふだんヴィイの魂(?)
が入っている、という
設定で、ちょっと不気味め
の人形にしました.
髪の毛の色は
アナスタシアから
うばった髪色を反映
アナスタシア製
うしろのざっくりとしたようす
背中の装飾と背中の間に通るように
まかれている
手は一応あり
よくアナスタシアを
包んで守っている
足はあやふや
第三階設定

アタランテ〔オルタ〕

Atalante

クラス バーサーカー　**真名** アタランテ
性別 女性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ
属性 混沌・悪　**身長** 166cm　**体重** 57kg

筋力 C++　**耐久** C++　**敏捷** A+　**魔力** B　**幸運** E　**宝具** B+

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：近衛乙嗣
CV：早見沙織

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

獣化：B

全パラメーターを2ランクアップさせる。
狂化Aランクに匹敵する強さだが、理性を奪われることはなく、冷静な思考を保ち続ける。
ただし獣としての論理を構築し、そこからはみ出ることもなくなる。

単独行動：A

マスター不在でも行動できる。
ただし宝具の使用などの膨大な魔力を必要とする場合はマスターのバックアップが必要。

保有スキル

自己進化：EX

自己改造を上回る、自身への改良スキル。
目的遂行の如何なる障害も乗り越えられるように、自身を秒単位で進化させ続ける。
ただし、目的に特化するあまり応用性が自己改造より低い点がデメリット。

アルカディア越え：A

敵を含む、フィールド上のあらゆる障害を飛び越えて移動できる。

野獣の論理：B

獣に変化した際の戦闘思考。
搦め手は使えないが、迅速に相手を殺害するための思考が高速化する。
自己進化スキルと連携させることで敵を倒す速度がさらに増す。

宝具

タウロポロス・スキア・セルモクラスィア
闇天蝕射

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～99　**最大捕捉** 1人

タウロポロス・スキア・セルモクラスィア。
普段使用するタウロポロスに全魔力を注いだ一撃を放つ。
矢、というよりは巨大なミサイル。
喰らった相手は粘着質の「闇」に取り込まれ、一体化させられる。
これに抵抗するためには、極めて強力な対魔力スキルが必要となる。

人物

一人称 私　**二人称** 汝　**三人称** あれ/それ

○性格

アタランテが第二宝具『神罰の野猪(アグリオス・メタモローゼ)』を使用した状態のまま召喚されたもの。

カリドゥーンの毛皮による魔獣化のため、Aランクの狂化に匹敵するステータス向上がありながら、冷静な思考を保つ稀有な存在。
怒りに任せての変身ではなく、既に獣化した状態での召喚のために宝具として使用したときよりランクが落ちている。
相手を倒すための最適な手段を実行可能であり、状況によっては撤退も視野に入れる。
ただし、一度敵とみなした相手に説得されることは基本的にない。

○マスターへの態度

虎のようである。
つまりどれだけ懐いたとしても獣は獣であり、育ての親であろうとも、ふとした拍子にがぶりといく、ということだ。
逆に言うと、獣であっても懐くときは懐く。
喉元をごろごろされて尾を振るときもある。

○台詞例

「間違いなんかじゃない！　間違いなんかじゃない！
アア……アアアァァッ！
タウロポロス、行けェェッ!!」
「……平和だな……これが本当の果ての地だったのか……。
少し、眠い……穏やかで……ああ……
最果てにも、光はあったのだな……」
「私は、英雄として―――
彼らを見捨てることが、どうしてもできない」

○『FateGO』における人物像

「Fate/Apocrypha」においてルーラー、ジャンヌ・ダルクと決定的な対立に陥ったアタランテが
第二宝具を使用して変身した姿。
それを基盤として召喚されたアタランテの別側面。

すべての子供が愛される世界を目指す彼女にとって、仮にも聖女が無辜(むこ)の子供を犠牲にすることは耐え難い苦痛と、
復讐に足る理由であった。

この状態の彼女に論理的な説得は一切効果がない。
獣としての論理が構築され「敵を倒す」ということに全力を注ぎ込む。

凶暴性が上昇している代償として、常に鋭い頭痛を堪えている。
その為、容易に他人に懐こうとはしない。しかし、その一方で元々のアタランテとしての性根が残っているので、マスターに対しては決して攻撃的という訳ではなく、子供も積極的に庇おうとする。

彼女の体を覆う服が『神罰の野猪』であり、引き剥がすことでアーチャークラスへと戻る。

○通常武器

闇天の弓タウロポロス。
矢は魔力から生成する。

○因縁キャラ

ジャンヌ・ダルク
遺恨はあるが、なるべく気にしないようにしている。
してはいるが、警戒しているせいか尻尾がピンと張り詰めてしまう。
ジャック・ザ・リッパー
どうか彼女に救いを。
自分に言う資格はないと理解していても、彼女はそう願い続ける。
ジャック以外のお子様サーヴァントたち
どうすれば好かれるのだろう、と始終難しい顔で悩んでいる。
（多分それがよくない）
いっそ肩のコイツをファンシーに……！　と閃いたが、恐らくダメだと思う。
アキレウス
かつての自分を止めてくれたことに感謝を。
しかし、自分とアーチャークラスのどちらも姐さんと呼ぶのは少しだけどうかと思っている。
ジャンヌ・ダルク〔オルタ〕
あ、あの聖女に別側面？　しかも黒い？
しかもなぜか私と気が合うしゲームも同じくらい弱い……なぜ……なぜ!?

表情
第一段階

前面
背面

表情
第二段階

前面
背面

第三段階

Comment from Illustrator

最初か最後は可愛くて格好いいドレスにしよう！と決めておりましたもので、こうなりました。鎖をチギって走り出す獰猛さも併せてデザインに入れ込んだりしています。……つまりどこで飼われてたんだ？強くなるとしっぽの数がふえてお得。そしてたぶん弱点で握られると力がでないアレ。第3段階は獣の力を支配下に置いたことで鎧化したものと推測されます。（近衛乙嗣）

Avicebron

アヴィケブロン

クラス キャスター **真名** アヴィケブロン
性別 男性 **出典** 伝承 **地域** 欧州
属性 秩序・中庸 **身長** 161cm **体重** 52kg

筋力 E **耐久** E **敏捷** D **魔力** A **幸運** B **宝具** A+

設定作成：東出祐一郎／設定考証：三輪清宗
キャラクターデザイン：近衛乙嗣／CV：宮本充

主な登場作品：Fate/Apocrypha、Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：B

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
ゴーレムの鋳造に一点特化した"工場"の形成が可能。

道具作成：B+

魔力を帯びた器具を作成できる。
アヴィケブロンのスキルはゴーレムに特化しており、それ以外は何も作ることができない。

保有スキル

数秘術：B

魔術系統の一つ、カバラ。ノタリコンによる短縮詠唱と組み合わせることにより、複数のゴーレムに複数のコマンドを一瞬で打ち込むことを可能とする。

高速詠唱：B+

ゴーレム関係の詠唱のみ、特筆すべき速度。

平穏の無花果：EX

伝説に曰く。
アヴィケブロンの詩才に嫉妬した男が、彼を暗殺した。
死体はイチジクの木の根元に埋められたが、イチジクがあまりに美味しい実をつけたため、不思議に思った人々が掘り起こして、死体を発見したのだという。
撤退、消滅などで追い込まれてから発動するという珍しいスキル。

宝具

王冠：叡智の光（ゴーレム・ケテルマルクト）

ランク A+　種別 対軍宝具　レンジ 1～10　最大捕捉 100人

ゴーレム・ケテルマルクト。
キャスターが生前に作ることが叶わなかった未完成の宝具。
『原初の人間（アダム）』を模倣した、存在する限り世界を塗り替え続ける自律式固有結界。
作り手であるキャスターが滅んでも、構わず動き続ける。
大地からの祝福を得ることができ、足が大地についている限りは決して滅ぶことがない。
武器は黒曜石の剣。なお、動力として炉心となる存在を一体必要とする。
魔術師ないし魔術回路が優れている者であれば、このゴーレム自体の強さも増す。

ただし、サーヴァントは基本的に省かれる。
というのも、本来の目的である楽園の完成のためにはこの宝具が長時間世界に留まり続けなければならないが、サーヴァントの場合は、その消滅と同時に組み込まれていた魔術回路も消えてしまうからだ。
ただの魔力の塊として栄養にする分には、特に問題ないのだが。

……本来の目的から外れ、一時的にでも極めて強い戦力が必要な場合は、サーヴァントでも使用に耐え得るだろう。
しかしその『一時的な使用』を冒涜的とするアヴィケブロンが認めることはまずない。
ましてや、自分自身を炉心にしてまで戦うなど――

本当は、絶対に有り得ないことなのだ。

人物

一人称 僕　**二人称** 君　**三人称** 彼 など

○性格

大人しく、厭世的である……が。
良くも悪くも学者然とした生真面目な性格であり、思い切りがよく、思い込みも激しく、時折、とんでもないことをやらかすこともある。

○マスターへの態度

基本的には恭しい態度で接する。
だが、マスターが炉心に適合している場合、裏切りも辞さない。
それを心苦しいと、そう考える一方で、冷徹な思考のまま行動する。

○台詞例

「戦闘は不得手ではある。
しかし、それを補う手をきちんと揃えているのが魔術師というものだ」
「地（はは）に産まれ、風（ちせい）を呑み、水（いのち）を充たす。
火（ぶき）を振るえば、病（あくま）は去れり。
義は己が血を清浄へと導かん。
ルーアハを抱きし汝の名は、アダムなり！」
「長い道程と酷薄な選択が君を待つ。
だが僕は信じている。
――――戦え、少年／少女。僕は信頼している。
人間にはその責務に耐えるだけの、強靭（つよ）さがあると！」

○史上の実像・人物像(考証：三輪清宗)

正式な名前はソロモン・ベン・ユダ・イブン・ガビーロール。
古代の王ソロモンと特に関係はない。
十一世紀の哲学者、詩人であり、魔術の一ジャンルであるカバラを扱うカバリストであった。
彼の功績としてはアラビア文化圏に保存されていた古代ギリシャの思想をヨーロッパ文化圏に紹介したことが挙げられる。
彼の哲学そのものはヨーロッパに受け入れられることはなかったが、その教えへの反駁（はんばく）をきっかけにルネッサンスの基盤が築かれたとも伝わっている。

病弱のせいか厭世的で「十六歳にして八十歳の老人のようだった」と評されるほどだった。
詩人としては哀歌を得意としていたと伝えられている。

○ゴーレムについて（考証：三輪清宗）

ゴーレムとは何らかの魔術によって製造されたロボットと見なされているが、元々はカバラ——ユダヤ教の奥義であり、"胎児" "形作られざるもの"を意味しており、まさしく主がアダムを土塊から創造した秘術そのもののことだ。

土塊から生み出されたゴーレムは、息（ルーアハ）を吹き込むことにより、命を持ち、動き出す。
この状態のゴーレムは知恵を有しておらず、創造者の意に従って行動する存在となる。
だが、知恵がない故に創造者の命令を曲解して動き出すこともあり、彼らを正しく運営するためには、正しい命令を入力せねばならない。
その様は近年の機械、コンピュータと人間の関係に等しいともいえるだろう。

ゴーレムを倒す、または処分するためには額（脳天）に刻まれた（あるいは貼り付けた羊皮紙に描かれた）"真理"を意味する"emeth（正確にはヘブライ語）"の文字から"e"を削って"死"を意味する"meth"に変える方法が一般的だが、厳密にはこれは弱点ではない。

ゴーレムの奇跡は、土の器に命を吹き込む主の奇跡の模倣であり、それを破壊することは模倣とはいえ、その奇跡を超える力を必要とする、ということだ。
そのため、"emeth"の文字は弱点ではなく、ゴーレムの緊急停止装置……セーフティとして確立されている方法、と言うべきだろう。

○『FateGO』における人物像

サーヴァントとして召喚されてからも人嫌いは変わりないが、
色々と思うところがあるのか、彼にしてみればやや積極的にコミュニケーションを取ろうという
努力は行っているようだ。
ただ、先生と呼ばれるのはどうも苦手。

他者の感情の機微には疎いが、決して鈍い訳ではない。
ただしその理由が論理を超えた先にあるものだと、混乱する模様。
要するに『怒っていることはわかるが、なぜ怒っているのかがわからない』という状態になりがちなのだとか。

○通常武器

ゴーレム

○因縁キャラ

ジーク
君を炉心にしなくて良かった、と言うべきか。
僕の失策が君をここに招いてしまった、と言うべきか。
何にせよ、君が今ここにいることに——どうか祝福を。
ジークフリート／ケイローン／ヴラド三世／アストルフォ／フランケンシュタイン
本当に申し訳ない。
メカエリチャン・メカエリチャンⅡ
素晴らしい!!
アントニオ・サリエリ
……君、そこまで素顔が整っているのに
仮面をつける意味はあるのかね？

表情

第一段階

Comment from Illustrator

工作や実験の時に「もう一対手があったらなあ」と思ったことはないかね？ということで、先生自分をどんどん改造してメチャ便利に。独りでもゲームで対戦できるぞ！もちろん周回だって捗るさ！聖闘……じゃなかった、セイントグラフの背後で培養しているのは人造筋肉ですよ。ゴーレムもハイブリッドな奴は生体部品を使っているのだ。フレッシュ赤身肉ですな。……おっと、今日のカルデア食堂、ディナーメニューはステーキか！ところでコレ何の肉？（近衛乙嗣）

第二段階

背面
前面

第三段階

背面
前面

アントニオ・サリエリ

クラス アヴェンジャー **真名** アントニオ・サリエリ
性別 男性 **出典** 『灰色の男』、モーツァルト暗殺伝説など **地域** 欧州
属性 混沌・悪 **身長** 181cm **体重** 65kg

筋力 B **耐久** C **敏捷** A **魔力** C **幸運** B **宝具** C

設定作成:桜井光/異聞帯用設定:奈須きのこ/キャラクターデザイン:PFALZ
CV:関俊彦

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

復讐者:C

人の恨みと怨念を集める在り方がスキルとなったもの。
周囲からの敵意を向けられやすくなるが、向けられた負の感情はただちにアヴェンジャーの力へと変わる。

忘却補正:B

人は多くを忘れる生き物だが、復讐者は決して忘れない。
忘却の彼方より襲い来るアヴェンジャーの攻撃はクリティカル効果を強化させる。

自己回復(魔力):C

復讐が果たされるまでその魔力は延々と湧き続ける。
魔力を微量ながら毎ターン回復する。

保有スキル

無辜の怪物：EX

生前のサリエリは誰をも殺してはいない。
だが、後年に流布された暗殺伝説が世界へと浸透するにつれ、アントニオ・サリエリは無辜の怪物と化す他になかった。
―――スキル効果は通常の『無辜の怪物』と異なる。これは、本来は別個のスキルであるはずの『自己否定』が融合し、一種の複合スキルとなっているため。

慟哭外装：A

サリエリは反英雄としての外殻・外装を纏う。
これは、モーツァルトについての記録にしばしば登場する『灰色の男』―――1791年7月に現れて「レクイエム・二短調」の作曲を依頼したという死神の如き存在と混ざり合い、習合したが故の能力である。
戦闘時、サリエリは自動的にこれを身に纏い、殺戮の戦闘装置として稼動する。

燎原の火：B

呪わしいほどに広まっていった風聞、モーツァルト暗殺伝説の流布はまさしく、燎原の火の如くであったという。
アヴェンジャー・サリエリは、自らを生み出したに等しい人々の悪意、中傷、流言飛語、デマゴーグ、おぞましき囁きを自らの力とする。
対象とした集団の精神をたちまち弱体化させる他、強烈な精神攻撃としても機能する。
対象が魔術的防御手段を有していなければ、自死させる事も可能。

宝具

至高の神よ、我を憐れみたまえ（ディオ・サンティシモ・ミゼルコディア・ディ・ミ）

ランク C　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～20　**最大捕捉** 50人

ディオ・サンティシモ・ミゼルコディア・ディ・ミ。
一箇の生物には制御不能なまでに巨大な殺意を圧縮し、凝固させ、更には魔力と混ぜ込む事で、精神と肉体の双方を蝕む破滅の曲を奏でてみせる。
生前のアントニオ・サリエリが決して持ち得るはずのなかった、無辜の怪物たるサーヴァント―――アヴェンジャー・サリエリだけが有する、絶技にして音楽宝具である。

……だが悲しきかな。
アマデウスに匹敵するほどのその『音楽』を、アヴェンジャーと化したサリエリは永遠に『音』として認識できない。

人物

一人称 私/（外装展開時は）我（が多め）
二人称 おまえ/あなた/○○（呼び捨て）/（外装展開時は）貴様（が多め）
三人称 彼/彼女/（外装展開時は）奴（が多め）

○性格
マスターの命令に従い、殺害対象を速やかに仕留める優秀なサーヴァント。
そこに人間的な性格や意思が介在する事はない。

本来は思慮深く、落ち着いた性格の持ち主。
だが、無辜の怪物と化してしまった事で、サリエリの精神は既にひび割れている。死神の伝説にも等しい『灰色の男』と融合した事も悪い方へ働いた。
ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルトを目にしたとき、彼は恐らく、マスターの命令如何にかかわらず、自動的に殺戮の暴走機械となり果てるのだろう。

○動機・マスターへの態度
アヴェンジャー・サリエリは、機械的な従順さを以てマスターの命令を受け入れる。
だが、意思疎通には些か難があるので注意されたい。
つまり……
命令だと認識できれば従うのだが、そもそもサリエリはマスターの言葉を正確に理解しない/できない可能性がある。（常に理解しない訳ではなく、特定の話題についてのみ、理解を拒絶している節がある模様）

○台詞例
「私は、誰だ。誰なのだ……!」
「我は、死だ。我は、神に愛されしものを殺すのだ」
「ゴットリープ・モーツァルト。貴様を———殺す———」

○史上の実像・人物像

アントニオ・サリエリ。

彼は、ヴォルフガング・アマデウス・モーツァルトと同時代のウィーンで活躍した作曲家である。自身の出世をサリエリが妨害している———とモーツァルトが固く信じていた時期があった事については（モーツァルトとその父のやり取りによって）明らかになっているが、両者の直接の確執について触れている当時の第三者史料は発見されていない。

のみならず、モーツァルトにとっての晩年、両者の共通の後援者であるヨーゼフ二世（マリー・アントワネットの兄）の死によって共に不遇をかこつ身となった後、「競争者」という立場ではなくなった彼らは、次第に友情を結んでいった。

宮廷からヨーゼフ二世の影響を排そうと考えたレオポルト二世は、サリエリを宮廷劇場の指揮者の地位から解任した。サリエリは宮廷礼拝堂の宗教音楽指揮者という事実上の閑職（作曲は求められなかった）に追いやられ、以後、しばしばモーツァルトの作った曲を指揮している。公式行事において、他ならぬサリエリ自身がモーツァルトの曲を演目に選んだこともしばしばあったという。

1791年、オペラ『魔笛』がアウフ・デア・ヴィーン劇場で上演された際、モーツァルトはサリエリを招待し、自ら馬車で送り迎えをしている。観劇後、サリエリは『魔笛』を賞賛し、モーツァルトはそれをバーデンにいる妻コンスタンツェに手紙で伝えた。なお、この手紙こそが現存するアマデウス・モーツァルト最後の自筆手紙である。

この観劇から7週間後の12月5日、モーツァルトは亡くなった。

モーツァルトの逸話集を刊行したフリードリヒ・ロホリッツは、モーツァルトについてサリエリと語り合った事があり、サリエリの死後、会話を書き起こしている。

「レクイエムは？」

「ああ。あれは言葉では言い表せません。とてもふしだらな人生を送った後に、死を前にしたモーツァルトが永遠の魂を、聖なる霊を吹き込まれて作り出したものなのです」

○『FateGO』における人物像

———アントニオ・サリエリは、アマデウス・モーツァルトの友人であった。

本来であれば反英雄として座に刻まれる事などなかっただろう。
サリエリはかつての宮廷楽長の立場を追われはしたものの、偉大な音楽家として尊敬を集める存在であり、数多くの音楽家やその子弟を弟子にしていた。その中にはモーツァルトの一番弟子であったジュスマイヤーやモーツァルトの息子であるフランツ・クサーヴァー・ヴォルフガング・モーツァルト、そしてベートーヴェンらが含まれた。

だが、1820年代。「モーツァルトはサリエリによって殺害された」という伝説が突如として世界に広まっていった。事実と異なっているにもかかわらず、人々は「神に愛された天才と、それを深く恨み命を奪わんとした秀才」という残酷な物語を夢想した。
老年のサリエリが弟子モシェレスへと告げた「悪意ある中傷以外のなにものでもない」という言葉さえ、罪の告白として流布された。罪を悔いて、老人は自らナイフで喉を切ったとする噂さえまことしやかに囁かれた。

そして、長い時を経た後。
謂れなき暗殺伝説によって存在を歪められ続けたサリエリの存在は、同じくアマデウスの最後にまつわる伝説『灰色の男』と習合し、サーヴァントとして現界を果たす。
人を害する反英雄———
哀しきもの。怒れるもの。神の愛し子を殺すもの。
一騎の、無辜の怪物として。

◆

その由来から、サーヴァント・サリエリは攻撃的な存在であり、扱いには注意が必要だろう。
また、本来なら意思の疎通は難しく、その人間性の発露も灰になっているサーヴァント・サリエリだが、異聞帯においてはそのかぎりではなかった。
それは『異聞帯』が汎人類史とはかけ離れたもの……サリエリを復讐者として焼き尽くさなかった世界……である事が、彼の本来の人間性を許容していたのだと思われる。

○因縁キャラ

アマデウス・ヴォルフガング・モーツァルト

……。
……。
近寄るな。
見るな。
笑うな。
奏でるな。
―――我は、貴様を殺すモノである。
貴様の名誉、貴様の曲、貴様の痕跡、すべてを殺し尽くそう。
貴様がよもや地上へ現界した暁には、今度こそ、この手で殺してやるとも。
ゴットリープ、神に愛された男よ。

マリー・アントワネット

あなたの兄君には、世話になった……のだろうか……。
いや、私は……我は……。
誰なのだ……?
すまない……。
すまない……。
神の恩寵なりし王妃よ……。

ファントム/ジル・ド・レ〔キャスター〕/サロメ

波長が合わない。

巌窟王

波長が合う。

ジャンヌ・ダルク

波長が合わない。

ジャンヌ・ダルク〔オルタ〕

波長が合う。

第一段階
表情

武器
頭部
脚部

前面

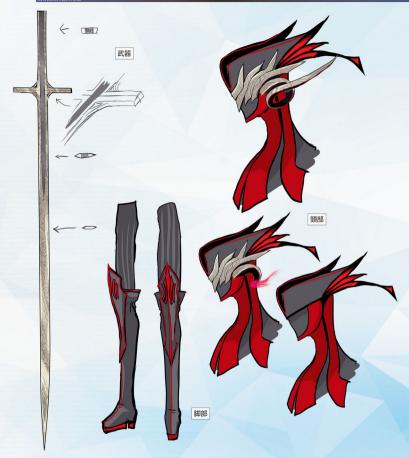
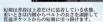
上面

背面

Fate/Grand Order
ミゼリコルデ
第二段階
表情
リング

金眼ベースに
赤い炎が反射
的な

首の模様は状況により
出たり出なかったり
形を変えたりします→

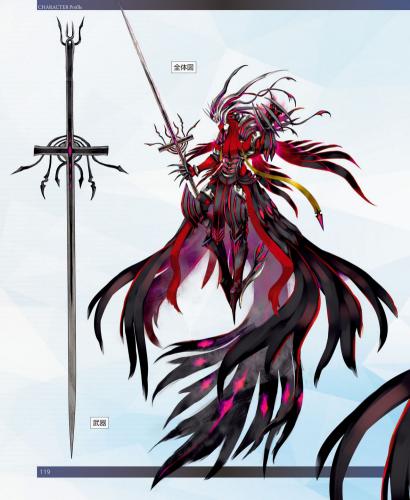
短剣は普段は上着だけに装着している状態。
重いときは内側からベルトの長さを調節して
貫通ポケットからの短剣に引っ掛けます。

上着を脱いでいるときは
腰に短剣用のベルトを別途装着

UOMO GRIGIO
UOMO GRIGIO
リング型タグ

第三段階

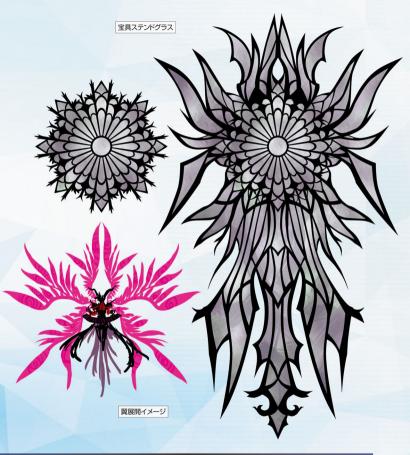
全体図
武器

素体設定

背面設定

Comment from Illustrator

アマデウスの縁者みたいな形で登場したサリエリ＆灰色の男ですが、実は元々アマデウスが派手になったのは灰色の男が着想の元だったりします。"アマデウスは灰色の死神に殺された伝説がある"その灰色から連想される『灰色の日々』『合理主義』『陰鬱』『娯楽無くただ生きるだけが最善になる』…そういう"色彩"を失った灰色の対概念のアマデウスはきっと派手で無駄で退廃的で色彩に溢れて…って連想ゲームでああいうデザインになりました。サリエリの人間形態は『洒脱な伊達男』ってオーダーでした。じゃあついでに独自ブランド作っちゃおうとか割とノリノリでデザインした記憶。(PFALZ)

宝具ステンドグラス
翼展開イメージ

Comment from Illustrator

サリエリの元々の目は金色だけど、赤い炎の色が概念的に反射して映り込んで塗り替えられてるみたいな感じで描いてました。逆にアマデウスは銀色で、空の青とか緑とかが曇りなく映り込んで反射してるーみたいな？慟哭外装に関しては、当初の予定はアマデウスが自分の苦手なもので自分自身の死神を作ってしまったみたいな感じでした。なので映画で父親像として象徴されてた騎士長の亡霊の黒い鎧姿や、コロレド大司教の服の首のところとかがデザインラインの大元だったりします。第三の姿のときは骨格が人間よりも鳥とか恐竜に近い骨格ですねー。第三の翼は大きく展開すると音を増幅するスピーカーみたいになる案もあったり。(PFALZ)

イヴァン雷帝

クラス ライダー **真名** イヴァン雷帝
性別 男性 **出典** 史実 **地域** ロシア
属性 秩序・悪／混沌・悪 **身長** 193cm **体重** 150kg（531cm **体重** 2548kg）

筋力 B+ **耐久** A+ **敏捷** D **魔力** C **幸運** B **宝具** A

設定作成:東出祐一郎・奈須きのこ／キャラクターデザイン:danciao
CV:黒田崇矢

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：D

一工程（シングルアクション）による魔術行使を無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

騎乗：EX

騎乗の才能。本来は馬に乗る程度のランクだが、『無辜の怪物』により騎乗するべき生物と融合している。

保有スキル

矛盾精神：A

ロシアの皇帝（ツァーリ）として、中央政権政治を確立したイヴァン雷帝は同時に恐怖政治を敷いた。午前に罪を悔いて聖堂に籠もり、午後からは反逆者に対する拷問を歓喜と共に行った。
完全に聖人と兇人が同化したような精神は、ランダムに属性を二種類に変化させる。
即ち秩序か混沌か、である。

無辜の怪物：A

人でありながら「神」と同等である存在と自称し、かつて権勢を誇った貴族たちを追いやったことで、その権力は頂点に達した。
ロシアは彼を絶対的な皇帝と敬い、西欧の人間は彼を「恐怖（テリブル）」と呼んで怯えた。
シベリアの超大型魔獣と融合し、生前とは明らかに異なる存在と化している。

非常大権：A

対立した貴族を支配するため、イヴァン雷帝が求めた皇帝への絶対服従権。
周囲の人間への強烈な威圧感は、全能力をワンランク下げる“重圧”の効果をもたらす。
一般の人間であれば、目視することも難しい。
ランクB以上のカリスマにより、打ち消すことが可能。

宝具

我が夢路に這い出よ黒犬（チョールヌイ・オプリチニキ）

ランク B　種別 対軍宝具　レンジ 1　最大捕捉 500人

チョールヌイ・オプリチニキ。
イヴァン雷帝が非常大権と共に導入した「親衛隊（オプリチニキ）」。
あらゆる貴族に対して財産、土地の没収などを行える権限を持った、イヴァン雷帝の手足とでも言うべき存在。
黒衣を纏い、黒毛の馬に乗り、黒い馬具をつけ、馬の首には犬の頭をくくりつけた。
同時に獣毛を箒状に編んだ鞭を持ち、「裏切り者に対しては犬のように襲い掛かり、箒で掃き出す」という意味合いを込めた。
常時展開型の宝具だが、発動条件は特殊で、皇帝の意識がないときのみである。
皇帝が眠ると、手に拷問用具を持った彼らがどこからともなく登場し、皇帝の敵を粉砕するべく襲い掛かる。
一種の怨霊に近い存在であり、イヴァン雷帝の威圧が大きければ大きいほど、彼らの士気、戦闘能力は向上する。
集団の暴力としては圧倒的であるが、個々の力は弱い。

我が旅路に従え獣（ズヴェーリ・クレースニーホッド）

ランク A+　種別 対人（自身）宝具　レンジ 1　最大捕捉 1人

ズヴェーリ・クレースニーホッド。
神獣の十字行。皇帝がいずれ行き着く（と信じている）天上の国に向けての行進。
つまり前に立ち塞がる者は皇帝への叛逆者であり、それは即ち神への冒涜である。
イヴァン雷帝は在りし日の巨獣状態を一時的に取り戻し、容赦なく敵を粉砕する。

人物

一人称 余／我ら　**二人称** 汝（なれ）／おまえ／そなた　**三人称** あやつ

○性格

ロシア最悪の暴君と謳われるだけあって、その苛烈さと残虐さは類を見ない。
そしてその一方で、神に対してはひたすら敬虔な信者であった。
あまりに相反する二面性は、真っ当な人間が許容できるものではなく、絶対的な権限を持った皇帝にのみ許された特権であろう。

一応、現代の知識によって自身の状況を弁えてはいるが属性が混沌である場合はできた我慢をしなくなる恐れがある。
幸いにも、一般人であればこのサーヴァントを目視しただけで昏倒するだろう。
姿形が怪物であるだけでなく、彼の持つ皇帝としての覇気があまりに圧倒的であるからだ。

○動機・マスターへの態度

尊大の一言に尽きる。言語は理解しているが、彼がマスターの言葉に耳を傾けることはほとんどない――
皇帝として敬う場合は別として。
さすがにマスター殺しをするほど愚かではないが、マスターの家族や友人であろうとも無礼な態度を取れば
即座に「皇帝」としての特権を行使するだろう。

聖杯戦争に賭ける動機は天上の国に向かう許可を聖杯に確約させること。
（とはいえ、『FateGO』においてはあまり関係ない）

○台詞例

「ライダー、雷帝イヴァンである。戴冠は済ませてある。
余を恐れ、余にかしずき、余を罰するがいい」
「――わからぬ。ここはどこだ。まだ夢の中に余はおるのか。
だが確かに光を見た。我が信仰を試すものよ。我が名はイヴァン。灼熱の凍土、肌を焼く寒波を統べる皇帝、イヴァンⅣ世である。
さあ―――祈りと戦争を始めよう」
「分からぬ。もはや分からぬ。これがうつつか夢か、勝利か敗北かも分からぬ。
なんという長い夜だ―――余はまだ、あの夢を見続けなくてはならぬのか」
「確かなものは欲望だけだ。真に平等な分配、真に完遂された皇帝体制こそが、余の望みである」
「我が肉体は醜くも、ロシアの大地をかつて闊歩した獣と一体化した。
即ち、これは神が余に皇帝の権利と共に与えた“力”である」
「オマリーよ。おまえの言葉であれば正しい。共に敵への懲罰に酔い痴れようではないか」
「……汝か。まだ余の寵愛を受ける気にはならんとは……だがよい。
いま、日差し溢れる平原を汝が駆ける夢を見ていた。すべて、それで良しとしよう」
「敵は無数、味方は己ただ一人！
孤独を慰める道化すらもおらず！
だが―――余はここにこうして立っている。
さあ、獣国の皇女となる者よ。
余と戦え。
皇帝（ツァーリ）としての力を見せよ」

○史上の実像・人物像

ロシアという国家に燦然と輝く名君にしておぞましい暗君。
十六世紀最大の雄弁家、著述家、そして卓越した拷問屋。
それがイヴァン雷帝である。
イヴァンは1530年、モスクワ大公国の大公（ツァーリ）、ヴァシリー三世の子として生まれた。

当時、モスクワ大公国において大公とはあくまで象徴に過ぎず、政務は貴族が行うものであり、そのため貴族の権力争いが日常茶飯事であった。
だが、幼い頃から『ツァーリこそが神にもっとも近い従僕であり、最高権力者である』と教育を受けたイヴァンは、13歳にしてとある貴族を猟犬に食い殺させることによって、その神聖なる地位の更なる向上を目指した。

16歳のとき、正式な戴冠式を終えたイヴァンは中央集権的な政治を目指し、次々と革新的な政策を打ち出した。
22歳になると、長年の怨敵であるカザン・ハン国などのモンゴル諸国を次々と併呑。
イングランドの貿易も開始され、ロシアは我が世の春を謳歌した。

だが30歳になったとき、すべてが暗転する。
愛妻アナスタシアが病死したのを契機として、イヴァン雷帝は徐々にその残酷さを剥き出しにし始めたのだ。

アナスタシアを殺したのは誰だ？
神か？
神ではない。
では誰だ。
貴族だ。
貴族たちの陰謀だ。
何てことだ。そんなことは許されない。神に近い私の妻を殺すなど、それはツァーリに対する宣戦布告に等しい――。

アナスタシアが抑えつけていた、イヴァン雷帝の『恐怖（テリブル）』はたちまち膨れ上がった。

――愛は人をこうも容易く怪物に変える。

イヴァン雷帝は妻の実家と対立していた貴族を拷問の上で殺害した。
更に関係者と思われる人間もそうでない人間も、とにかく彼の意に添わぬ人間は片っ端から惨殺した。

その一方、彼は神への真摯な礼拝を欠かさなかった。
朝の午前三時に起床すると聖堂で礼拝を行い、賛美歌を歌う。
午後になれば、捕まえておいた「許されざる者」たちを拷問で血塗れにして愉悦に浸った。
火薬の樽に座らせ、火を付けて吹き飛ばす。
囚人を飼っている熊の檻に放り込み、彼が貪り食われるのを見て愉しむ。
それは正に彼の聖人と殺人鬼の二面性を表している日常だった。

そして彼は貴族たちの力を完全に削ぐために『非常大権』を打ち出した。
同時に『親衛隊（オプリチニキ）』を組織。
ますます貴族たちの迫害に拍車を掛けた。

やがて彼の残酷性は、とうとう愛すべき民衆たちにも向いた。

当時ツァーリへの叛逆を噂されていた都市ノヴゴロドは親衛隊によって取り囲まれ、全く弁解もさせることなく、老若男女問わず虐殺された。
雷帝と親衛隊が虐殺した人数はおよそ六万人あまりと言われている。

長期に渡る戦争による重税、飢饉によって国は疲弊し、雷帝の苛立ちは頂点に達していた。
ある日彼はいつものように癇癪を起こし、言い争っていた次男を殴り殺してしまった。
後継者であった彼を殺したイヴァン雷帝は酷く嘆き、罪の意識に苛まれるようになる。
棺を運ぶ100キロに及ぶ道のりの間、彼は馬車を使わず歩き続けた。

ツァーリは間違えない。
ツァーリは間違えた。
ツァーリに罪はない。
ツァーリは有罪だ……。

晩年になると、雷帝は親衛隊によって虐殺された人々の名簿を作るように命じた。
当然ながら、彼らが虐殺した人々は徹底的に歴史から抹消されており、記録を作るのは一大作業だった。

彼はその名簿が永遠に完成しないことに苦悩しつつ、占星術師が死を予言したその日に亡くなった。

数多の名を歴史から永遠に抹消した彼は、稀代の暴君として歴史に名を刻んだ。
『恐怖のイヴァン』——イヴァン雷帝として。

○『FateGO』における人物像
現在の人類史にいたる過程で「不要なもの、不要なゆらぎ（イフ）」として削ぎ落とされた“もしも”のロシア、「その先は行き止まり（デッドエンド）なので歴史を打ち切る」と並行世界論にすら切り捨てられた永久凍土帝国アナスタシアに君臨する皇帝。

それがイヴァン雷帝である。
サーヴァントとして蘇ったイヴァン雷帝その人だが、異聞帯の歴史においては世界最初のヤガとして存在している。
彼の帝国に住まう者はみなヤガだが、それは人間の姿では、最早生きていけない過酷な環境だからだ。

ただし、その過程で彼らは人間であったときに得た大切なものを失った。

汎人類史におけるイヴァン雷帝は、暴君でこそあったが、魔術とは縁遠い存在であった。
しかし、異聞帯において世界凍結の危機が迫ったとき、彼は魔術師たちを招聘。
魔獣と人を結合させる技術を伴って、生き延びる道を求めた。

しかしそれは、最早人間とは異なる生物を世界に産み落としたも同然であり、やがて精神も変容してしまった彼らは行き詰まりの人類史——
剪定されるべき世界と認識されてしまった。

慟哭は止まらず、雷帝は嘆きながら巡礼の道を歩む。

◆

なお、カルデアに召喚される際は、汎人類史のイヴァン雷帝ではなく、異聞帯のイヴァン雷帝として召喚される。本来なら不可能な召喚だが、人理焼却、あるいは人理編纂という未曾有の危機に対し、人理がより強力な英霊を求めた故であろう。
異聞帯サーヴァントとしては、ほとんどを眠って過ごしたためか、その記憶はぼんやりとしており、なぜ象の姿で召喚されているのかすら、あまり理解していない。
とはいえ、異聞帯サーヴァントとしての責務である敗北者としてカルデアを見守る、という役割は忘れていない。

○通常武器

巨大かつ豪奢な杖

○因縁キャラ

ギルガメッシュ/イスカンダル/始皇帝 など
権勢だけでなく、力も必要とは。
古代の王とは大変なものであるな……。
アナスタシア
我が愛すべき妻と同じ名を持つ者よ。
いつまでも美しく、慎ましく、穏やかな日々を過ごすといい……。
何？　いたずら好き？　小悪魔？
ははは、冗談も大概にするのだ。
あのように見目麗しい容姿で雪玉をアンダースロー投法など……まことか？
ラスプーチン
不遜……何たる不遜……！
睡眠中にてうろんな者に、師の名を騙るとはなんたる外道……！
マルタ/ゲオルギウス など
おお、夢にまで見た聖人たる方々よ！
どうぞこのイヴァンに導きを与えたまえ！
大いなる石像神
気のせいか？　この何の変哲もない、余を愛らしくしたような石像……何やら動いていないか？
気のせいか……。

……動いたな？

第一段階

第二段階

第三段階

顔はヒゲと眉がそのままアーマー化したようなデザインにしました。
両手首に装飾品をつけています。
モノマフの王冠。
装飾部分が逆だっています。
攻撃性を表した
マンモスの牙のような肩当て。
象のような足。
稲妻のような
シルエットの杖。

ベルト部分

骨の質感。
背骨のようなパーツに
角のようなトゲをさして
連なっています。

モノマフの王冠

十字架は避けました。
槍の刃の形をしています。

この部分はモフモフ。

王冠の装飾部分が逆立って
角のようになっています。

肩の角は骨の質感。

肌は岩のような質感。

両腕に金の腕輪を
３つ程つけています。

足先は象に近い形。

杖設定

金の鉱物がドロドロに溶けたような質感。

背中は山脈になっており、山頂には雪が積もっています。
雲のような冷気が漂い、尾を引いています。

頭部には本体が埋まっています。
自身が角の一部になります。

鎖に巻き付けられたボロボロの黒い布が垂れ下がり、
地面を引きずったり、風になびいたりしています。

宝具設定

目、鼻、鼻先、手足の先は稲妻が走り発光しています。

全体図

Comment from Illustrator

初期は王冠で目を隠した人間らしい姿をしていたんです。「やりすぎかなと思うくらい踏み込んでみても大丈夫」とのお言葉をいただき、限りなくイメージに近いものを作ることが出来ました。よく目はどこかと聞かれるのですが、深い闇から覗いています。(danciao)

アキレウス

Achilles

クラス ライダー 真名 アキレウス
性別 男性 出典 ギリシャ神話 地域 ギリシャ
属性 秩序・中庸 身長 185cm 体重 97kg

筋力 B+ 耐久 A 敏捷 A+ 魔力 C 幸運 D 宝具 A+

設定作成：東出祐一郎/キャラクターデザイン：近衛乙嗣
CV：古川慎

主な登場作品：Fate/Apocrypha、Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：C

二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術、儀礼呪法など、大掛かりな魔術は防げない。

騎乗：A+

騎乗の才能。獣であるのならば幻獣・神獣のものまで乗りこなせる。
ただし、竜種は該当しない。

神性：C

海の女神テティスと人間の英雄ペレウスとの間の子。

保有スキル

戦闘続行：A

往生際が悪い。
弱点であるはずのアキレス腱と心臓を射貫かれてもしばらく戦い続けた。
(『FateGO』では使用されない)

勇猛：A+

威圧・混乱・幻惑といった精神干渉を無効化する能力。
また、格闘ダメージを向上させる効果もある。
(『FateGO』では使用されない)

女神の寵愛：B

母である女神テティスからの寵愛を受けている。
魔力と幸運を除く全ステータスがランクアップする。
(『FateGO』では使用されない)

彗星走法：A+

本来は宝具。
詳細は宝具項目へ。

勇者の不凋花：B

本来は宝具。
詳細は宝具項目へ。

宙駆ける星の穂先：B+

本来は宝具。
詳細は宝具項目へ。

宝具

疾風怒濤の不死戦車(トロイアス・トラゴーイディア)

ランク A **種別** 対軍宝具 **レンジ** 2~60 **最大捕捉** 50人

トロイアス・トラゴーイディア。
三頭立ての戦車。馬は海神ポセイドンから賜った不死の神馬が二頭、都市から略奪した名馬が一頭。
その神速でもって戦場を蹂躙(じゅうりん)する。速度の向上に比例して追加ダメージを与えることができる。最高速度では、さながら疾走する巨大な芝刈り機。

彗星走法(ドロメウス・コメーテース)

ランク A+ **種別** 対人(自身)宝具 **レンジ** 0 **最大捕捉** 1人

ドロメウス・コメーテース。
『疾風怒濤の不死戦車』から降り立つことによって起動する常時発動型の宝具。
あらゆる時代のあらゆる英雄の中で、もっとも迅(はや)いという伝説が具現化したもの。
広大な戦場を一呼吸で駆け抜け、フィールド上に障害があっても速度は鈍らない。
自身の弱点であるアキレス腱を露出しなくてはならないが、この速度を捉えきれる英霊は数少ない。
(『FateGO』ではスキルとして採用されている)

勇者の不凋花（アンドレアス・アマラントス）

ランク B　種別 対人（自身）宝具　レンジ 0　最大捕捉 1人

アンドレアス・アマラントス。
踵を除くすべてに母である女神テティスが与えた不死の祝福がかかっている。
いかなる攻撃をも無効化するが、固有スキル『神性』を持つ者にはこのスキルが打ち消されてしまう。
（『FateGO』ではスキルとして採用されている）

宙駆ける星の穂先（ディアトレコーン・アステール・ロンケーイ）

ランク B+　種別 対人宝具　レンジ 2~10　最大捕捉 1人

ディアトレコーン・アステール・ロンケーイ。
『疾風怒濤の不死戦車』から降り立つことによって使用可能になる宝具。
アキレウスの父母が結婚する際、ケイローンが彼らに贈った長槍。
相手の同意がある場合のみ、英雄同士の一騎討ちを目的とする領域を作り上げるという、固有結界に匹敵する大魔術。
ランサーとして召喚されていないため、不治の呪いなど一部の能力が失われている。
（『FateGO』ではスキルとして採用されている）

蒼天囲みし小世界（アキレウス・コスモス）

ランク A+　種別 結界宝具　レンジ 0　最大捕捉 1人

アキレウス・コスモス。
『熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）』に匹敵する防具系の結界宝具。
鍛冶の神ヘパイストスに作られたという盾。アキレウスが見てきた世界そのものが投影されており、外周部分には海神による海流が渦巻いている。
この盾に立ち向かうということは、即ち世界を相手取るということであり、発動させれば対城・対国・対神宝具すら防ぎ切れる。
（『FateGO』では使用されない）

人物

一人称 俺　**二人称** テメェ／アンタ／貴様　**三人称** 彼 など

○性格

豪放磊落(ごうほうらいらく)な、いかにも英雄然とした性格。
どこか甘さの残る気のいいあんちゃん。
特に身内や味方と認識していた者に対しては甘く、
敵に回った際も攻めきれない、という欠点を持つ。

他の聖杯戦争ではこの欠点を突かれ、不利に追い込まれることがある。
（大体、力尽くで切り返す）

また、その甘さゆえに大事なものを取りこぼしてしまうこと。
英雄としては完璧であるが、人間としては幾つもの欠点があり、それ故に万人に愛され、親しまれる英雄。

○マスターへの態度

基本的に、同格と認識している。
逆に言うと、下に見ることもない。
飄々（ひょうひょう）とした態度を崩さず、マスターが善人であれば喜んで酒を酌み交わし、悪人であるならば一線を引いた付き合いをする。

いずれにせよ、英雄としての道から外れること――
例えば無辜の民を殺害するなどの命令は一切聞かない。

英雄らしからぬ行為を、彼はもっとも嫌うのだ。
そういう意味合いでは、いわゆる通常の魔術師とは著しく相性が悪いといえよう。

○台詞例

「いいサーヴァントを引き当てたぜ、アンタ！
ってな訳でライダーのサーヴァント、アキレウスだ。
……そうそう、踵が弱点でお馴染みの英雄さ。
ま、俺の踵を捉えるなんて、誰にでもできることじゃあねえけどな！
人類最速の足、伊達じゃあないぜ？」
「――来い。
真の英雄、真の戦士というものをその身に刻んでやろう」
「クサントス！　バリオス！　ペーダソス！　行くぞ！　命懸けで突っ走れ！
我が生命は流星の如く！　トロイアス・トラゴーイディア！　ははははは！」

○史上の実像・人物像
ギリシャ神話屈指の知名度を誇る英雄。
その生は疾風の如く駆け抜けるものであり、同時に英雄と呼ばれるに相応しい輝きを帯びていた。

平凡で穏やかな生を望むか、
苛烈な英雄として死ぬか、
母に問われた際、迷わず後者を選んだという。

アキレス腱、という人体の名称は不死身の肉体を持つアキレウス唯一の弱点であった、という伝説の名残。

英雄ペレウスと女神テティスの間に生まれたアキレウスは、テティスの手によって神のための不死の炎で炙られたが、ペレウスは半分は人間なのだから、人間としての部分を残すべきだ、と反発。

ペレウスとテティスは袂を分かち、アキレウスはテティスが握っていた足首の部分のみ、人間としての要素が残された。
(不死の力を得たのは冥界の川、という説もある)

ペレウスはアキレウスを育てることができず、ケンタウロスの賢者ケイローンに託した。
ヘラクレスやイアソンなどを育てたケイローンは彼を鍛え、やがてアキレウスは精悍な若者に成長。

母であるテティスに短命ながら英雄としての人生を望むか、長命であるが平凡な人間としての営みを望むか、と問われた彼は、迷わず英雄であることを選ぶ。

トロイア戦争にアカイア軍として参戦した彼は、トロイア軍の英雄たちを次々と血祭りに上げ、やがて総大将であるヘクトールとの一騎打ちに挑み、勝利する。

だが、ヘクトールの弟であるパリスはトロイアの味方だった太陽神アポロンの力を借り受け、唯一の弱点であった踵を射貫いてアキレウスの不死性を剥奪した。

更に心臓を射貫かれたアキレウスは最早これまでと暴れた後に死亡。
彼の死後に遺された鎧を巡り、かつての味方同士が争うことになる。

○『FateGO』における人物像
明るい天然気味の暴れん坊英雄。
英雄として生き、英雄として死ぬことを望むためか、破天荒さよりも威風堂々たる英雄っぷりの方が強調されている。

そのせいか、若干デリカシーに欠けている部分も否めず、大切なものを見失うことも多々。

それでも、常に正しい英雄たらんとする彼の生き様は眩く尊い。
隣にいるだけで心強くなる、というのは彼の生まれ持った英雄の素質なのかもしれない。

○通常武器
槍、徒手空拳

○因縁キャラ

アタランテ

別の聖杯戦争にて共闘。

父ペレウスが憧れていた女性であり、アキレウスも家族のように慕っている。

セミラミス

じれってーな、ちょっといい感じの雰囲気にしてくる！

（空中庭園であえなく迎撃される）

ヘラクレス

一度でいいから素手喧嘩（ステゴロ）してみたいが、全員から止められている。

ケイローン

うお、先生！

いや、俺はもう卒業生なので！

ハードコースはちょっと勘弁を！

あ、ほら。イアソンがいるんであそこに！

オデュッセウス

来たな鋼鉄スーツの伊達男！

っつーか、木馬も持ってきたのか!?

パリス

……俺の知ってるパリスはもうちょい育ってて、もうちょい憎たらしい小僧だったんだが……。

ヘクトール

複雑な感情があるにはあるが、カルデアには持ち込むまい、としている。

感情的なものを抜きにすれば、一人の戦士として尊敬できる存在……であるが。

いかんせん、感情的なものを抜きにする、というのがそもそもアキレウスには不可能であった。

ちなみにヘクトールは感情と戦闘を完全に分離できる。

たとえ親兄弟の敵であろうとも、彼は感情を殺して戦い抜くことができるだろう。

ペンテシレイア

自分の名を絶叫しながら戦うその様に、さすがに責任を感じるが——

責任を感じたからといって、何か手出しできる訳でもなく。

やりきれない想いに駆られるばかりであった。

イスカンダル

尊敬!?　サイン!?　俺の!?

ついでに鎧も欲しい!?　いやまあいいけど！

いやよくないな！

第一段階
表情

Comment from Illustrator

初期段階～第２段階はうなじからその下の三角地帯に注目ですよ！そして金色の鎧という超問題案件。既にソレでキャラが立っているサーヴァント達といかにして被らないかというところからのスタートでした。変・身！超合金可動玩具案件、お待ちしております？どちらも脚のガードがユルめなのは、疾走るのに邪魔だし、そもそも当たらなきゃ問題ないだろ？という若さゆえのイキリであります。だがそれがいい。（近衛乙嗣）

第二段階

前面
背面

第三段階

前面

背面

一体で可動する肩アーマー箇所

肩アーマー

背面ストールは解説のため透過しています

ケイローン

クラス アーチャー　**真名** ケイローン
性別 男性　**出典** ギリシャ神話　**地域** ギリシャ
属性 秩序・善　**身長** 179cm　**体重** 81kg

筋力 B　**耐久** B　**敏捷** A+　**魔力** B　**幸運** C　**宝具** A

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：近衛乙嗣
CV：武内駿輔

主な登場作品：Fate/Apocrypha、Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

単独行動：A

マスター不在でも行動できる。
ただし宝具の使用などの膨大な魔力を必要とする場合はマスターのバックアップが必要。

神性：C

大地の神と妖精との間に生まれた存在であるが、死ぬ直前にその身を人間へと貶めているため、大幅にランクダウンしている。

保有スキル

心眼（真）：A

修行・鍛錬によって培った洞察力。
窮地において自身の状況と敵の能力を冷静に把握し、その場に残された活路を導き出す“戦闘論理”。

永生の奉献：EX

不死性を差し出すことによって、射手座へと昇華した逸話がスキル化したもの。
ケイローンは射手座として星に昇華されたことで、天の蠍から人々を守護する役割を担うようになった。

神授の智慧：A+

ギリシャ神話の神から与えられた賢者としての様々な智慧。
英雄独自のものを除く、ほぼすべてのスキルにB~Aランクの習熟度を発揮できる。
また、マスターの同意があれば他サーヴァントにスキルを授けることも可能。

宝具

天蠍一射（アンタレス・スナイプ）

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 5~99　**最大捕捉** 1人

アンタレス・スナイプ。
射手座となったケイローンが常に天の蠍を狙っているというエピソードの具現化。
星を穿つという、弓兵が到達できる究極の一撃。
真名を解放した時点で発射することが可能で、弓からではなく、星から放たれる流星の一撃。
駿足で名高きアキレウスですら、この宝具を回避することはできなかった。
一夜に一度しか使用できないというデメリットが存在するが、タイミングさえ間違えなければ標的を逃すことはないだろう。

人物

一人称 私 **二人称** 貴方/貴女 **三人称** 彼 など

○性格
穏やかな知識人。
冷静沈着、喜怒哀楽はあるものの、教育者であるため、基本的にネガティブな感情を表に出すことをよしとしない。

静かな森のような気配を漂わせる、とも言われるが、それは彼の穏やかな態度の表れであろう。

彼の属するケンタウロスは一般的に乱暴な、理性なき蛮族のように扱われるがケイローンは例外で、ギリシャ中から賢者として扱われた。

一言で説明すると『根っからの教師』。
それはサーヴァントになってからも例外ではない。

○マスターへの態度
基本的に執事のように恭しく振る舞うが、マスターが未熟であれば（そして教えを乞うならば）、喜んで導いてくれるだろう。

しかし、自分が客人（まれびと）であることを自覚しているケイローンは、常に自分が去った後を考慮しつつ、マスターを教え諭す。

○台詞例
「なるほど。仮にもこれが聖杯戦争であるならば、
こういう可能性もまた有り得なくはなかったか。
……運命というものは、時に死者である我々にまで牙を剥く」
「いや、伝えたいことはただ一つ。貴方は素晴らしい。
これから先の生にどのような苦難があったとしても、
くじけず前を向いて歩くことができる。
貴方はそういう生徒だと、私はそう確信しています」
「我が星は、正しく射貫くべき場所を射貫いたか。
……最後の最後で、私はようやくサーヴァントとしての務めを果たせたようだ」

○史上の実像・人物像
ギリシャ神話における大賢者。
あらゆる知識に精通し、その穏やかな性格と教え方の巧みさからギリシャにおいて彼に教えを受けた英雄は数知れない。
ヘラクレス、アキレウス、イアソン、アスクレピオス、カストール……年代こそ異なれど、皆ケイローンの門下生である。

ケイローンはゼウスの父であるクロノスと妖精ピュリラーとの間に生まれた子であるが、クロノスは馬に化けた状態で彼女と交わったため、生まれ落ちたケイローンもまた半人半馬のケンタウロスとして生まれた。

ピュリラーはケイローンを養育することなく、菩提樹に姿を変えてしまった。

ともあれ成長したケイローンは賢人としてあらゆる知恵を神々から授かり、やがて「未来の英雄」を養育し始めた。
アキレウスの父ペレウスとも親交があり、アキレウスを育てられないと悟ったペレウスはケイローンにアキレウスを預けるほどに信頼されていた。

ある日、ケンタウロスとヘラクレスが酒に酔った勢いで争い、それを止めようとしたケイローンはヒュドラの毒矢を受けた。
神として不死性を獲得していたケイローンだが、不死であっても毒の苦痛から逃れることはできず、地獄のような苦しみを味わい続けた。

そこで彼は神に乞い願い、不死を返上して死ぬことを選んだ。
そして彼の死を惜しんだ神々によって、射手座の星として昇華されたと伝えられている。

○『FateGO』における人物像

通常の聖杯戦争であっても、あるいは特殊な形式――七騎対七騎という状態であっても、ケイローンは優勝候補であり、重要なポジションを占める賢人である。

それはカルデアであっても変わらず、彼に教えを乞うサーヴァントは後を絶たない。

逆もまた然りで、ケイローンにとっては一流を上回る超一流の技術、知識の持ち主が闊歩するカルデアは理想的な職場であり、日々新鮮な経験に感動している。

○通常武器

弓矢、徒手空拳(パンクラチオン)

○因縁キャラ

アキレウス
かつて素手で貴方と戦ったようです。
勝敗は定かではありませんが……。
どうでしょう、こちらでも一度やってみませんか?

かつての教え子たち
おや、皆さんやはり来ていましたか。
私の助力は僅かなものですが、それでも皆が英雄になったことは大変に誇らしく、嬉しいものです。
とはいえ、まだまだ教え足りない部分もあります。
さあ、張り切って学びましょう! レッツ勉!

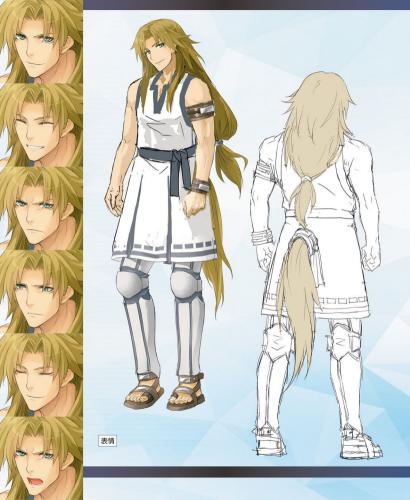
諸葛孔明
なるほど。その教え方は依り代となった方の力ですか。
素晴らしい。よろしければ、私も教えて戴けないでしょうか。

ジーク
おや……かつて貴方と共闘したようですね。
その際はあまり時間的な猶予がなかったようですが、こちらでは別です。
さあ、じっくりコースで学びましょう。

表情

第二段階

弓

第三段階

Comment from Illustrator

先生インテリマッチョとか最強すぎですよ。その辺匙加減がすごく難しくだいぶ試行を重ねた記憶が。オリーブのいい香りがしそうな気がしませんか？それと尻尾の付け根飾りがチャームポイントなので、デザイン画のおしり付近をご覧ください。あっ、スカートをめくるのはおやめくださいお客様！困ります！！あー。（近衛乙嗣）

ジーク

Sieg

クラス キャスター　**真名** ジーク
性別 男性　**出典**『Fate/Apocrypha』　**地域** なし
属性 中立・善　**身長** 165cm　**体重** 53kg（変身時は190cm　**体重** 80kg）

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** E　**魔力** D　**幸運** B　**宝具** EX
※ジークフリートに変身時
筋力 B+　**耐久** A　**敏捷** B　**魔力** C　**幸運** E　**宝具** A

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：近衛乙嗣
CV：花江夏樹

主な登場作品：Fate/Apocrypha、Fate/Grand Order

クラススキル

単独行動：EX

憑依サーヴァントの亜種。戦闘行動を取る際は魔力が必要だが、それ以外の一切において、通常の人間と変わらぬ年月を生きることができる。

ホムンクルス：C+

アインツベルンの技術を流用してムジーク家によって鋳造されたホムンクルス。
偶然であるが、個性と優れた魔術の腕をもって生み出された。

保有スキル

人工英雄（偽）：B+

英雄ジークフリートの心臓を受け取り、フランケンシュタインの宝具電流が体内に流れたことによって作成された人工の疑似英雄。
わずかな時間であるが、竜告令呪との組み合わせによって英雄――サーヴァントとして活動できる。

魔術：C

魔術回路から鋳造されたホムンクルスが持つ、天性の才能。
対象の構造を理解し、全く逆の組成をぶつけることで如何なる堅固な物質も破壊する術式を使用する。
ただし、ジークはそれ以外の魔術は一切使用できない。

竜告令呪：EX

デッドカウントシェイプシフター。
自身が所有する令呪を使用することにより、一時的にであるが組み込まれたジークフリートの心臓を使用して、ジークフリートに変身することができる。
ホムンクルスであるジーク以外に保有不可能な超特殊スキル。

宝具

灼熱竜息・万地融解（アカフィローガ・アルグリーズ）

ランク EX　**種別** 対人宝具（自身）　**レンジ** 0　**最大捕捉** 1（ブレスはおおよそ50レンジ）

アカフィローガ・アルグリーズ。
竜種“ファヴニール”への一時的な形態変化をもたらす宝具。
強力な竜の息（ドラゴンブレス）を放射することによって、莫大なダメージを与える。
基本的にブレスを吐き終えれば元に戻るが、短時間であれば竜の姿を取っての飛行なども可能。

一人称 俺　**二人称** あなた／君　**三人称** 彼／彼女

○性格

生誕（製造）方法故に、赤子のように無垢な感情しか与えられていなかったが、ホムンクルスとして生まれつき授けられた豊富な知識を元に、どうにか一つの生物としての形を成した。

生物の主目的の一つである『生き延びること』を動機とした彼は、様々な出来事に遭遇する内に人間らしさを獲得する。

それはある意味、高次の生命体だった存在が、低次元に堕ちるような試みでもあった。

やがて彼は、とある聖女の死によって生物にとって不要な怒りを抱き、決戦に挑むことになる。

現状の彼は最終段階に近い状態でコピーされたものであり、それなりに感情を表に出し、好奇心旺盛なところも垣間見せる。

○マスターへの態度

一般的なマスターに仕える、あるいは召喚されることがまずないので、基本的に彼のマスターに対する態度は、そのまま主人公への態度と考えて問題ない。

人理を守るために戦うマスターを尊敬し、彼／彼女のために命懸けで戦うだろう。

元より、すべてが終われば消える運命にある彼は、自身の消滅にいささかの躊躇(ためら)いもない。

もし躊躇(ためら)いがあるとすれば、絆が深まった相手への離別だけだろう。

○台詞例

「サーヴァント……ジーク。申し訳ない、ただのホムンクルスだ。
戦力としては期待できないと思うが、登録された宝具ならどうにか戦えそうだ。存分に使ってくれ。」
「転身開始。彼方への巡礼を。
我が身は天の杯（てんのさかずき）を抱えて飛ぶ、邪竜なり。
万物融解……アカフィローガ・アルグリーズ!」
「……マスター。その、俺と友達になってくれると嬉しい。
こういう誘い方をするものなのかどうかは分からないが
……いや、やっぱり忘れてくれ。
照れ臭い」

○『FateGO』における人物像

届かぬ星に向かって、歯を食い縛りながら手を伸ばした者がいたとしたら。
彼はその星を撃ち落とした側である。
ただのホムンクルスであり、ただの人間。

元々ムジーク家のホムンクルス―――魔力供給用として鋳造された彼は、アヴィケブロンにより宝具の炉心候補に選ばれたが、その事実に恐怖して逃亡。

紆余曲折を経て、ジークと名乗ったホムンクルスは万能の願望器である聖杯を手に入れ、ファヴニールの姿で裏の世界へと飛び立つ。

……今、カルデアに召喚されたジークはそこから分かたれた端末である。

本体とほぼ同じ思考、性能を有しているが、蓄積されていく経験だけは別物。

とは言え、それも人理が揺らいでいる環境でのみ許された生命。
遠く分かたれた本体と違う人生を送ることに意義を見出しつつ、いつか彼は夢見るように消えていく。

○因縁キャラ
ジャンヌ・ダルク
なるほど。ルーラーがいるのは当然の道理だ。
彼女も自分のことを覚えている訳でもないだろうから、迂闊に声を掛ける訳にもいかないな。
ジャンヌ・ダルク〔オルタ〕
あのルーラーに別側面……?
信じ難いが、この状況では色々とあるのだろう。
それに外側は別物だが、芯にある生真面目さは、やはりルーラーっぽい気がする。
いや、クラスはアヴェンジャーなのだが。
聖杯大戦参加サーヴァント
やはり皆、立派な英雄なのだな。
僅かとはいえ、戦うことができた自分が誇らしい。
アストルフォ
ライダーはどこでもライダーだな。
うん、それが嬉しい。
俺にとって一生に一度の幸運は、ライダーにとっていつでも与えられるもの。
いつかまた、同じことがあっても―――
きっと助けてくれるという、心強さがある。
シトナイ
つまり君はホムンクルスであり、シトナイであり、フレイヤであり、ロウヒなのか。
なるほど、ややこしいな。
……俺も大概だと?
俺はホムンクルスであり、ジークフリートの力を一時借り受けられ、ファヴニールに変身でき、
元マスターの分体というくらいだぞ?
……ややこしいな……。
ジャンヌ・ダルク(水着)
(我が目をうたがい、こすってる)
ジャンヌ・ダルク〔オルタ〕(水着)
日本刀、三刀流……。
(満足げに頷く)

Comment from Illustrator

彼はもうアポクリファで完成していたので、取り立ててFGOだからと語るべきネタはないんだ、すまない……と記憶のスクラップマウンテンを掘り出していたらあったよ！うっかり配布キャラって認識してなくて、めっちゃ第３段階までデザインラフ切ったわ！カッコよかったんですよ！確かに天使みたいに笑って！！！ともあれ、プレイしていれば手に入るキャラというのはそれはそれで善いものですね。ガチャは悪い文め……（記述はここで途切れている）（近衛乙嗣）

沖田総司〔オルタ〕

クラス アルターエゴ **真名** 魔神・沖田総司 **性別** 女性
出典『ぐだぐだ帝都聖杯奇譚』 **地域** 日本
属性 中立・中庸 **身長** 163cm **体重** 51kg

筋力 B **耐久** C **敏捷** A **魔力** B **幸運** C **宝具** A

設定作成：経験値 / キャラクターデザイン：武内崇
CV：悠木碧

主な登場作品：コハエースGO、Fate/Grand Order

クラススキル

単独行動：A

抑止の守護者として単独での行動が可能。絶望的な状況下に顕現させ、単騎で目標を殲滅、もしくは相打ちでの消滅を目的として調整されたため高ランク。

対魔力：B

本来の沖田とは異なり、超常の者との戦いを想定されているためセイバークラス相当の対魔力を保持する。ちなみに病弱は克服されている。ずるい？　そんな事いわれてもだな……。

保有スキル

極地：A

あらゆる空間での十全たる動きを可能とする究極の歩法。

不断：B

絶え間なく続く戦いの道行きを照らす不断の光。それはあの日の記憶の証。

無辺：A

一切の世界をあまねく照らす無辺の光。天魔を滅す金色の極光。

宝具

絶剱（ぜっけん）・無穹三段（むきゅうさんだん）

ランク A　種別 対界宝具　レンジ 1~69　最大捕捉 690

ぜっけん・むきゅうさんだん。
無量、無碍、無辺、三光束ねて無穹と成す。
光り輝く黒光を放つ魔神・沖田総司必殺の魔剣。
本来、存在しえないもの、してはいけないものすら強制的に世界から退去、消滅させることが可能。
特殊な大太刀『煉獄剣』を使用して放つ。

大太刀の銘『煉獄』は勝手につけられたもので本来は無銘の謎兵装。どういうわけか自律意思のようなものがあるらしく、使用者の気分に合わせて性能がかなり変動する。調子がいい時は刀身の中央が赤く輝く。『煉獄』という銘はそれなりに気に入っている模様。

人物

一人称 私/我/まじんさん など　**二人称** お前/貴様　**三人称** お前達/貴様達

○性格

ただ一度の輝きのために調整された決戦英霊。
別名『魔神・沖田総司オルタナティブ』。

沖田総司の別側面であり、抑止力の行使のために霊基を改変、調整された極めて特殊な英霊。
ただ一度きりの顕現を目的として調整されたため、基本骨子以外は、元となる沖田の霊基とは別物ともいえるレベルに変質している。沖田の適性クラスであるセイバーではなくアルターエゴでの召喚もそのため。

若くしてこの世を去った沖田総司が到達しえたかもしれない可能性の末路。

○マスターへの態度

本来マスターを得ることなど無く、一度きりの抑止の発現として消滅するはずだった自分を世界につなぎとめてくれた存在ともいえるため大変懐いている。
それが「どういう事」であるのかを本人が分かっているのかどうかは不明。

○台詞例

「我は魔を裂き、神を穿つ、人の祈りを束ねしもの――」
「塵刹を穿つ無辺の光をもって天命を断つ……、絶剱！　無穹三段！」
「おでんは好きだ。特にちくわぶは美味しい、美味しみ」
「まじんさん大勝利ー、だな」
「まじんさんビーム！」
「――ありがとう」

○史上の実像・人物像

幕末にその名を轟かせた剣豪集団「新選組」。その中で最強とも謳われた沖田総司から分かたれた別存在。

○『FateGO』における人物像

沖田総司が幼少時に生死の境をさまよった際に、沖田の姉が神仏に祈り「ただ一度、世界にその身を召し上げる」との約定を結んだことにより霊基を得ることとなった存在。
ただ一度の顕現で目標を殲滅、もしくは道連れを目的として調整されたため、戦闘に不要な人間的な感情は希薄。そのためか子供のような反応を見せることもしばしば。

基本的な戦闘スタイルは沖田をベースとしているが、超常の者との戦闘も想定した高いランクの対魔力、殲滅目的の広範囲攻撃など独自の戦闘スタイルを持つ。
ノリで剣を投げたりもするが『煉獄』が怒るので反省している。だがつい投げてしまう。ビームが出せる沖田総司。

ただ一度の顕現のためだけに生まれたはずの私が、どういうわけか永遠とも思える長い時を生き、こうして無穹の空の下で今も立ち続けている。もはや記憶も霊基も摩耗しあの人の顔すら朧げだが、あの時、あの場所、あの気持ちだけは今も私の心に暖かく灯り続けている。

――――それはとても素敵なこと。

○通常武器

煉獄剣
まじんさん殺法

○因縁キャラ

沖田総司
オリジナルの自分ではあるが、あまりにも存在がかけ離れてしまっているためにほぼ別人としての霊基。
織田信長
甘いお菓子をよくくれるのと、煉獄の名付け親なのでそれなりに感謝している。
茶々様
何かにつけて面倒を見てくれるので、親のように懐いている。なぜ、様付けなのかは本人もよく分かっていないが気にしない。
土方歳三
実際のところ土方のことはよく覚えてはいないのだが、優しい奴というのは認識している。ひじみ。
坂本龍馬
同業者といってもいいかもしれないが、勤務形態はかなり異なるらしい。
岡田以蔵
わしにかまうなオーラとかを察せずにずけずけと話しかけたりするが、意外と相性は悪くない。
長尾景虎
二人で会話しているようでしていないような不思議な光景をよく見かける。
森長可
朝ごはん前に一緒にカブト虫を取りに行ったりする。心臓（素材）を取りに行ったりもする。

第一段階
表情

煉獄
デザイン：縞うどん
マフラーの柄
全体図

前面

背面

第二段階

表情
全体図

前面

背面

第三段階

髪型
全体図
表情

前面

Comment from Illustrator

こんな天然キャラだったとは…
第一段階は、ガ●ダムMK-2的な黒い沖田。第二段階は、五稜郭を戦ったifの沖田。第三段階は、抑止の守護者としての決戦仕様というコンセプトです。身の丈を超えるような長刀「煉獄」は縞うどん君にデザインして貰っています。
(武内崇)

Okada Izo

岡田以蔵

クラス アサシン 真名 岡田以蔵
性別 男性 出典 史実 地域 日本
属性 中立・悪 身長 174cm 体重 65kg

筋力 C 耐久 D 敏捷 B 魔力 E 幸運 E 宝具 C

設定作成：経験値／キャラクターデザイン：lack
CV：吉野裕行

主な登場作品：コハエースGO、Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断：B

自身の気配を消すスキル。発動すれば、サーヴァントであっても感知はほぼ不可能となる。ただし、攻撃時には効果が大幅に薄れてしまう。

保有スキル

人斬り：A

刀で人を斬ることに特化した剣術スキル。
勝つことのみを目的とした実践的な剣術であり、求道者的な精神性とは無縁のものである。
それ故、強く、脆い。

撃剣矯捷なること隼の如し：A

江戸での道場修行時代の以蔵の剣を評した言葉。
数々の流派を学んだ以蔵であるが、どこの道場でもまじめに修行をせず中途で道場を出たため、免許皆伝までは至っていない。
以蔵の目にはあらゆる流派、あらゆる道場の剣士が格下に映り、事実そうであった。

心眼（偽）：C

直感・第六感による危険回避。虫の知らせとも言われる、天性の才能による危険予知。視覚妨害による補正への耐性も併せ持つ。

宝具

始末剣（しまつけん）

ランク C　**種別** 対人魔剣　**レンジ** 1　**最大捕捉** 1人

しまつけん。
人斬り以蔵、外道の剣。一度見た剣技をそのまま己の剣技として再現することができる宝具。
召喚時は生前記憶した剣技までだが、召喚後も新たな剣技を見ることによって更なる強化を図ることが可能。
ただし再現可能な剣技には制限があり、対人のものである事、また宝具の特性に依存したものは再現不可能となっている。

人物

一人称 わし　**二人称** おまん／おんし　**三人称** おまんら／おんしら

○性格
人斬り以蔵。暗い目つきの20代半ばの青年。酒と博打に目がなく、粗野で短絡的な性格。
その剣才ゆえに人を見下し、軽んじられるのを激しく嫌う。

頭を使う事が苦手で判断を他人に依存する節があり、一度入れ込んだ相手には盲目的に従う傾向にある。

本来は素朴で義侠心に厚い性格だが、いいように使われたあげく捨てられたため捻くれまくっている。
龍馬のことを激しく憎んでいるがそれも在りし日の友情の裏返しのような節がある。

付き合うと意外と気のいい奴という感じなのだが、粗暴で頭がよくないせいか、どこまでも人にいいように使われてしまうタイプ。

○『FateGO』における人物像

あらゆる剣法を見ただけで模倣できるという規格外の剣才の持ち主、岡田以蔵。
その恐ろしいまでの天稟（てんぴん）は以蔵を希代の人斬りとして幕末の世に放つこととなった。
天誅の名人と謳われ、数々の暗殺事件に関わった日本史上有数のアサシンといえる以蔵だが、それゆえ剣士として大成することはなかった。

幕末とは日本史上「刀で人を斬る」という行為が最も行われたともいえる時代であり、その時代を代表する「人斬り」である以蔵の剣技はアサシンでありながらセイバークラスに匹敵するほどのもの。
「撃剣矯捷なること隼の如し」と評された剣の腕は正真正銘の天才であるが、才能にかまけてそれを磨くことはしなかった。
剣豪というよりは文字通りの人斬りであり、勝つためなら卑劣な行いも厭わないタイプ

時代の流れかはたまた運命か、惜しいかな、希代の剣の天才は、天才であるがゆえにその才を磨き、開かせることが叶わなかった。

生前の龍馬とは親友ともいえる間柄であり、龍馬の依頼で護衛の仕事をすることなどもあった。だが時代の流れはやがて二人を決定的に分かつこととなる。

ぐだぐだ帝都聖杯奇譚での龍馬との共闘は、彼の人生において本来あり得ない出来事であったが、それ故に己の剣を始めて友の為に振るえた時だったのかもしれない。

○好きなもの

酒、女、博打。

○嫌いなもの

龍馬。偉そうなやつ。自分を軽んじるやつ。

○マスターへの態度

マスターにはわりと気安い。
護衛対象はしっかり守る、目的のためには手段を選ばないなど、妙に仕事熱心なところもあり、意外と付き合いやすいアサシン。

○台詞例

「なんじゃと？　アサシン……？　勘違いすな、わしのクラスは『人斬り』じゃ」
「その剣、……覚えたぞ」
「お初にお目にかかります。じゃあ、……死ね」
「天誅!」
「なんじゃああああああああ!!?!?」

○史上の実像・人物像

江戸時代末期の土佐藩郷士、岡田以蔵。田中新兵衛、中村半次郎、河上彦斎と共に幕末の四大人斬りの一人に数えられる土佐の人斬り。

武市瑞山に師事し、武市の江戸行きなどにも随行、小野派一刀流、鏡心明智流、直指流剣術など様々な剣術を学ぶ。
その後、武市の結成した土佐勤王党に加わり、武市らと共に京へ上る。

王政復古運動に尽力する土佐勤王党においては、敵対する勢力の者たちへの天誅と称した集団制裁を行い、その所業から後世「人斬り以蔵」と称され恐れられた。
当初は武市とも良好な関係を築いていたが、元来の粗暴さや短慮さから疎まれるようになり、土佐勤王党内でも居場所を失い始める。

後に出奔して江戸へ向かい、高杉晋作の下で居候をしていた。高杉が藩命で京へ赴くのに合わせ以蔵も京へ戻るが、その頃には酒や女に溺れて借金を繰り返すようになり周りの者からも見放されていく。
一時期、坂本龍馬の紹介で勝海舟の護衛なども務めたが長続きはせず、やがては無宿者となるほど身を持ち崩した。
その後の政変で土佐勤王党の勢力が衰えると、無宿者となっていた以蔵は捕らえられ土佐へと搬送される。

土佐での取り調べでは吉田東洋暗殺や京での一連の暗殺事件などに関して数々の自白をし、それによって新たに逮捕される者たちが続出。
同志から以蔵を毒殺するという計画まで浮上したが、実行に移されることはなかった。慶応元年、閏5月11日に打ち首、獄門。享年28歳。

「君が為 尽くす心は 水の泡 消えにし後ぞ 澄み渡る空」

○通常武器

日本刀（本人曰く、よく切れる無銘の刀との事）

○因縁キャラ

坂本龍馬
同郷の親友ではあったが、自分を裏切ったと思い込んでおり、龍馬を激しく憎んでいる。
お竜さん
よく殴られるので気に入らない。とはいえお互い引け目もなく平気でやり合える妙な仲。
沖田総司
いけ好かないので嫌い。剣の腕は自分の方が上と自負している。
土方歳三
いけ好かないので嫌い、その2。ましてや生前、新選組に追われた事もあるため、印象は最悪。
李書文
いずれ痛い目を見せてやろうと思っているが、なかなか手が出せていない。
沖田オルタ
酒のつまみのおでんをよくつまみ食いされている。
長尾景虎
なんか怖いのであまり近づかない。というかありゃあ、人か？
武市瑞山
土佐勤王党を率いた攘夷派の志士。以蔵の人生に大きな影響を与えた人物。

第一段階
表情

マフラー下

第二段階
表情

第三段階
表情

鉢金

第一段階

太刀　小太刀　鞘

朱塗りの鞘に包帯をまいている感じ

第二段階

太刀　小太刀　鞘

黒塗りの鞘に包帯をまいている感じ＋返り血

Comment from Illustrator

FGO版のデザインをお任せいただくに際して最も意識したことは原作であるコハエースの以蔵さんのイメージを踏襲しつつ、各再臨段階それぞれでイメージを大きく変えたいということでした。当初第1段階は、軍帽にインバネスコートという装いを考えていましたが、経験値先生にご相談しつつFGOナイズしてゆき、顔を隠すための襟巻を身に着けた暗殺者の姿になりました。（でも原作デザインもやっぱり好きなので、いつか出せる機会があると良いですね）以降は自由にどうぞ！とのことでしたので、第2段階は京都を震撼させた人斬りモード、第3段階は全盛期の以蔵さん（勝先生護衛時など）をイメージしました。また以蔵さんに関する参考資料をあれこれ見ているうちに、例えば二天様（宮本武蔵）に憧れていた気持などからただの乱暴者ではない一面を感じました。これらの要素も各段階に取り入れ、最終的なデザインとなりました。（lack）

坂本龍馬

クラス ライダー **真名** 坂本龍馬
性別 男性 **出典** 史実 **地域** 日本
属性 中立・中庸 **身長** 178cm **体重** 72kg

筋力 C **耐久** C **敏捷** B **魔力** D **幸運** A− **宝具** EX

設定作成：経験値／キャラクターデザイン：pako
CV：加瀬康之（坂本龍馬）、堀江由衣（お竜さん）

主な登場作品：コハエースGO、Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：A+

時代という名の竜に乗り幕末の日本を駆け抜けた龍馬に与えられた特別な騎乗スキル。
竜種一歩手前の幻想種もどきへの騎乗を可能とする。

対魔力：C

二節以下の詠唱による魔術を無効化する。大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。

保有スキル

船中八策：A

坂本龍馬が起草したとされる新たな国の形を示す八つの策。当時としては画期的かつ近代的な条文が記されている。困難な状況下においてもよりよい未来へと向かう希望の道筋を示すスキル。

維新の英雄：A

幕末という動乱の時代を駆け抜け、明治維新という史上稀にみる一大改革に貢献した龍馬に与えられた特別なスキル。

カリスマ：C+

国家運営はできないが、志を共にする仲間とは死を厭わない強固な繋がりを持つ。
龍馬のそれは時に対立するイデオロギーを持つ集団に手を取らせるほどの強力なもの。

Sakamoto Ryouma

お竜さん

性別 女性 **出典** 帝都聖杯奇譚 **地域** 日本
属性 混沌・善 **身長** 173cm（人型形態時） **体重** 57kg（人型形態時）

保有スキル

怪力：A

凄い馬力のお竜さんのスキル。竜なのに馬力という謎のものさし。

神性：B−

とても固いお竜さんのスキル。
刀も通さぬ柔肌。引きずるほど長い髪の毛も固すぎて逆に地面を削り取るレベル。

暴走：B

首元の逆鱗に触れられると一時的に狂化状態となるお竜さんのスキル。

宝具

天駆ける竜が如く

ランク EX　種別 対軍宝具　レンジ 2~50　最大捕捉 500人

あまかけるりゅうがごとく。
通常は「お竜」の名を持つ黒髪の女性の姿をしているが、真名解放によって巨大な竜に変貌する自律系人型宝具。
通常時の人型形態でもサーヴァントと互角に渡り合うほどの怪力と戦闘力を有し、身に纏う「神秘」は通常の攻撃では傷すらつけられないほどの桁違いの防御力を誇る。真名解放時はまさに古の竜の如き威容を現し、圧倒的なまでの力を揮う。
ランクのEXは判断不能という意味でのもの。

龍馬の傍らに付き従う黒髪の女性、お竜。
とある山に封印されていたところを助けてもらったときに龍馬に一目ぼれし、恩返しを口実に龍馬の元に押しかけ女房した。厳密には竜ではなく、蛟や大蛇といった物の怪の類いに近い竜未満の存在。
幕末の彼の偉業の陰には彼女の助けが少なからずあったのかもしれない。なかったかもしれない。
ちなみに龍馬の最期の時は運悪く傍を離れていたため助けることがかなわなかった。
悲しみにくれた彼女は人知れず海の底に消え、竜となって天に昇ることもなかった。

人物

■人称（龍馬）
一人称 僕／わし（土佐弁モード時） 二人称 君／おまん（土佐弁モード時）
三人称 奴ら／おまんら（土佐弁モード時）

■人称（お竜さん）
一人称 お竜さん 二人称 お前／○○（呼び捨て） 三人称 お前ら／○○（呼び捨て）

○性格

維新の英雄、坂本龍馬。飄々とした20代半ばの青年。北辰一刀流の達人であるが、本人は争いごとを好まない根っからのお人好し。
開催地が日本である聖杯戦争においてならば、知名度的には織田信長に匹敵する英霊であり、特異なタイプの騎乗宝具を有する強力なサーヴァント。
真名を隠すために普段は流暢な標準語で喋るが、たまに土佐訛りが出てしまうことがある。

周りの親しい人たちのために奔走していたらいつの間にやら歴史に名を残すことになってしまった。

人に好かれやすく誤解されやすいという難儀な性格。本人が飄々としているため本心が見えないのもそれを助長している。
そのため、味方も多く、敵も多い生涯であった。

相方のお竜さんは史実のあの方ではなく、とある山に封印状態で縫い付けられていたまつろわぬ何か。
龍馬が若気の至りで封印の鉾を抜いてしまい解放された。

○好きなもの

鯖の刺身、軍鶏鍋は縁起が悪いので食べないようにしている。外国船、旅行、新しいもの。

○嫌いなもの

生まれや育ちで人を差別する人間。死にたがり。

○マスターへの態度

マスターに限らず誰とでも友人のような間柄でありたいと望む。

○台詞例

龍馬「天逆鉾に忌われし、国津の大蛇、……我成す事は我のみぞ知る。———天翔ける竜が如く！」
お竜「はああああああああ!!!!」
龍馬「僕が出ていくときは基本手遅れなんだよね。ま、それでもしないよりはましってもんさ」
お竜「リョーマは抜けてるところがあるから、お竜さんがしっかり面倒見てやらないとだぞ」
お竜「へいへい、ビビってんのかよーい」
龍馬「いやいや、煽らないでね」

○史上の実像・人物像

江戸時代末期の土佐藩郷士、坂本龍馬。薩長同盟の立役者であり、海援隊の設立、大政奉還の成立に尽力し明治維新に大きく貢献した志士の一人。

幼少時は落ちこぼれなどとも言われ、出来の悪さで塾を退塾させられるなどもあったようだが、剣術修行を始めてからめきめきと腕を上げる。
その後、剣術修行のため江戸へ遊学し、千葉道場に入門、北辰一刀流を修めた。この時期、浦賀沖に来航したペリー提督率いる米艦隊の黒船を見たことがのちの人生において大きな意味を持つこととなる。

土佐に帰郷後は武市瑞山が結成した土佐勤王党に加盟。しかし、その後土佐を脱藩、江戸にて千葉道場に寄宿。やがて勝海舟と出会い、弟子入り。この出会いがのちに日本の歴史を大きく動かしていくこととなる。

勝海舟の取り成しで脱藩の罪は赦免され、勝海舟が進めていた海軍操練所設立のため奔走。設立後は海軍塾塾頭を務める。
この時期、土佐では時勢の変化から土佐勤王党への弾圧が始まり、友人の武市や以蔵にも暗い影が差し始めていた。龍馬にも帰国命令が出るが、無視をし再度脱藩。

池田屋事件、禁門の変などの事件を経て、慶応元年に近代的な株式会社に似た性格を持つ組織、亀山社中、のちの海援隊を設立。
武器弾薬などの取引を通じて、当時犬猿の仲であった長州と薩摩の間を取り持ち、薩長同盟の設立に尽力した。

この頃には寺田屋事件など、龍馬を疎んじる者たちから命を狙われることも多くなるが、龍馬はその足を止めることはなかった。

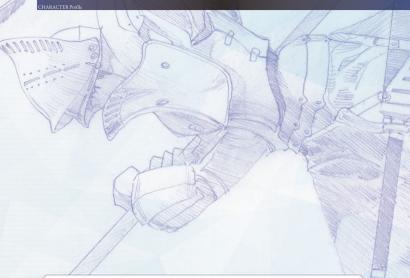
船中八策と呼ばれる新しい国家の体制を起草するなど活躍を続けるが、大政奉還の成立の一か月後、京都の近江屋にて刺客に襲撃され暗殺される。享年33歳。

○『FateGO』における人物像

――誰も斬りたくなかったし、
　　　　　　誰も撃ちたくなかった。

始まりは近所の子の為に、次は郷里の友の為、次は同志の仲間の為に、最後は日本の国の為。
生まれついてのお人好しは、始まってから終わるまで、ひたすら誰かの為に時代を駆け続けた。誰からも好かれ、誰からも気味悪がられ、ついには無残に殺され世を去ったが、それを恨みもしないし悔いてもいない。彼は最初から最後までみんなで楽しく暮らせる世を夢見ていた。ただそれだけだったのだ。

○通常武器

日本刀（陸奥守吉行）
拳銃
相棒のお竜さんとの華麗なコンビネーション攻撃

○因縁キャラ

お竜さん

奔放な言動や振る舞いに振り回されているように見えるものの、ピンチのときはお互い庇い合うくらいには親密。

岡田以蔵

同郷の親友。いまでも龍馬は親友のつもりだが、袂を分かって以来、関係の修復はなされずにいる。

沖田総司

生前に京の街で見かけたその剣捌きには底の見えない恐ろしさを感じていた。味方になってくれて本当に心強いよ。

土方歳三

生前は相容れないイデオロギーのため対立。とはいえ味方になってくれたら頼もしいものだね。

織田信長

革新的な考え方とその器量には感服している。お竜さん的にはほぼ完全メタレベルに戦闘時の相性が悪いので嫌い。

沖田総司〔オルタ〕

他人事とも言えない彼女の境遇には思うところがある様子。

勝海舟

師匠ともいえる人物。もともとは彼を斬るつもりで訪ねたのだが、彼の話に心服し弟子入りする。

武市瑞山

土佐勤王党の同志。志を同じくした時期もあったが、思想の違いから袂を分かつこととなる。

お竜さん
表情

坂本龍馬
表情

いえーい

宝具カットイン

Comment from Illustrator

ぐだぐだのキャラクターは発注が来るといつもヤッター！と思います。やっと出るぞー！描けるぞー！みたいなそんなやつ。もっといっぱい和服とかも描きてぇすね。お龍さんにはお竜ヨーヨーで戦ってほしい。(pako)

ナポレオン

クラス アーチャー　**真名** ナポレオン
性別 男性　**出典** 史実、ナポレオン伝説　**地域** 欧州
属性 中立・善　**身長** 189cm　**体重** 92kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** A　**魔力** E　**幸運** B　**宝具** B

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：Ryota−H
CV：日野聡

主な登場作品:Fate/Grand Order

Napoleon

クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

単独行動：C

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクCならば、マスターを失っても1日間現界可能。

保有スキル

火力支援（砲）：B+

作戦行動の支援として行われる強力な遠距離攻撃。
ナポレオンの場合、この攻撃は砲撃の形で行われる。
本来は軍略スキルの効果を含む複合スキル。

凱旋のカリスマ：B

ナポレオンは特殊なカリスマ性を有している。
本来はカリスマスキルの効果を含む複合スキル。

可能性の光：B

星の開拓者に似て非なるスキルにして、無辜の怪物によく似たスキル。
実際に自分が手掛けた偉業も、実際には関わりのない伝説も、すべてを一身に受け止めた偶像が英霊ナポレオンであり、現界した彼は「期待」と「可能性」の具現として振る舞う。
不可能の文字のない辞書も、ごく僅かな睡眠も、ギザのスフィンクスの破壊も、クフ王の大ピラミッドでアレキサンダー大王（イスカンダル）の幻影と出逢った事も、あらゆるすべてを事実として彼は現界するのだ。

皇帝特権：B

初代フランス皇帝として立った彼は、皇帝特権スキルを有しているが……
（『FateGO』では基本的に使用されない）

宝具

凱旋を高らかに告げる虹弓（アルク・ドゥ・トリオンフ・ドゥ・レトワール）

ランク A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～99　**最大捕捉** 100人

アルク・ドゥ・トリオンフ・ドゥ・レトワール。
凱旋門のフランス名と同名を冠する砲撃宝具。
人（霊長）の持つ可能性は砲弾へと変わり、まるで虹のようにしてソラを駆ける。
英霊ナポレオンの存在そのものを基軸として、ギザのスフィンクスを砲撃したという伝説を加えることで昇華を果たした宝具。
外観としては片手持ちの変形型大砲。
「スフィンクスを破壊した」という砲撃伝説に伴い、神秘への特攻を有している。

ヒトよ、願え。
挫けるな。俯くな。諦めるな。
オマエたちには不可能はない。

人物

一人称 オレ　**二人称** オマエ/アンタ/○○（呼び捨て）　**三人称** アイツ/奴/彼/彼女/○○（呼び捨て）

○性格

不敵な伊達男。
人々に求められるがまま、期待されるがままに陰ながら戦うヒーロー。
想いに応え、己がすべき事を成し遂げる。

生前の自分にまつわる事柄に執着しない。
コルシカ、パリ、ワーテルロー。すべては過ぎ去った出来事。
サーヴァントとして現界した自分、姿形さえ生前のそれとは変化してしまった自分は、ナポレオン・ボナパルトと名付けられた偶像であり、過去に執着する亡霊とはなるまい———
そう、彼は考える。
人が「ナポレオン」に多くを夢見たならば、そう在るのみ。
揺るぎない確信のもと、彼は、現在と未来を生きる人々のために心身を捧げる。

それはそうと。
現界するごとに1人、これと決めた女性を愛する……という厄介な習性がある、と彼は北欧異聞帯で自称したが……
カルデアの英霊として現界した彼もまたそうであるのか否か、今後の彼の言動を注意深く観察して見極めねばならないだろう。

愛煙家。パイプも好むが、生前より愛好していたスペイン産の葉巻（スペイン煙草）を引き続き好んでくゆらせる。

読書家。戦場、移動中の馬車の中など、とにかく時間があれば常に本を読んでいたが、つまらないと思えばすぐに（馬車の窓からでも）投げ捨ててしまったという。

犬が苦手。ナポレオンは妻ジョゼフィーヌのベッドに入った際、飼い犬フォーチュンに噛まれた事があるという。ちなみに犬種はパグ。
「パグだけは勘弁だぜ」

生前、憧れの人物はイスカンダルだった。
エジプト攻略に関心を抱いた理由のひとつは「イスカンダルかぶれだったから」とも言われる。

○マスターへの態度

余の辞書に不可能という言葉はない、と本当に述べたのか？
ギザのスフィンクスを砲撃で破壊したのか？
もしもマスターがナポレオン伝説に基づいた発言をした場合、彼は概ね喜ぶだろう。そして、一瞬だけ遠い目をして何かを懐かしんだ後、こう言うのだ。
さあ、新しい伝説を作りに行こう。
できれば、誰しもに望まれる栄光の伝説を。

○台詞例

「―――まあ、そいつもオレが言った事になってるらしい」
「オレの辞書には、不可能ってのがないそうだ」
「オレは！　ここに！　いるぜ!」
「悪い事は言わん。退きな。オレの宝具が、アンタの体に風穴をあけるぜ?」
「英雄ってのは、行いによって生まれるものか？　違うね。そいつを待ち望んだ民衆によって生み出されるもんだ。なにしろ英雄の頂点から奈落の底まで、全部味わい尽くしたオレの感想だ、間違いないさ!」

○史上の実像・人物像
ナポレオン・ボナパルトは1769年、コルシカ島のアジャクシオに生まれた。
父方のブオナパルテ家は、コルシカの貴族の流れを汲む名家である。

幼年学校を卒業すると、1784年、パリ陸軍士官学校の砲兵科に入学した。1785年に砲兵士官として任官を受け、数年を過ごした後にフランス革命の勃発を迎えるが、彼はフランス国内の情勢には特に興味を抱かず、故郷へと長期帰国していた。
島内の政争によって家系ごとコルシカを追われた後には南仏に移住し、1793年には原隊へと復帰。まがりなりにも「コルシカ貴族」であるナポレオンはただちに大尉に昇進し、カルトー将軍率いる南方軍の士官としてトゥーロン攻囲戦に参軍。この時、前任者の負傷・後送という幸運もあってとんとん拍子に出世していく。
彼の活躍は若き英雄を求めていた国民公会の注目するところとなり、24歳にして旅団陸将（少将相当）に昇進、「ナポレオン・ボナパルト将軍」が誕生する。
その後、オーギュスタン・ロベスピエール（マクシミリアン・ド・ロベスピエールの弟）との交友などが災いし、彼はいったん逮捕された後、降格・予備役への左遷の憂き目を見る事になる。
しかし時節はナポレオンに味方した。1795年、パリにおいて王党派の蜂起であるヴァンデミエールの反乱が勃発した際、国民公会軍司令官となったポール・バラスがナポレオンを起用したのである。ナポレオンは、首都パリの市街地で市民に向けて大砲を撃つという大胆な戦術で反乱を鎮圧、これによって師団陸将（中将相当）に昇進したのみならず、国内軍副司令官、国内軍司令官を歴任し、改めて「ヴァンデミエール将軍」として英雄にまつりあげられたのだった。
地位と名誉を手に入れたナポレオンは、イタリア方面軍の司令官として戦争に赴き、連戦連勝を重ねていく。1797年末、オーストリアを散々に打ち破り、凱旋したナポレオンは市民の歓呼をもって迎えられた。

帰国したナポレオンは、オスマン帝国の支配下にあったエジプト侵攻を総裁政府に進言する。ここまでの時点で有効な打撃を与えられなかったイギリスへの牽制という軍事的目的があったが、総裁政府が彼を危険視し始めていた事、そしてアレキサンダー大王（イスカンダル）に憧れるナポレオンがエジプトに関心を抱いていたという事情があった。
ナポレオンはエジプトで戦果をあげていたが、イギリスの呼びかけで結成された対仏大同盟の前にフランスが危機に陥り、孤立状態となった。オーストリアがイタリアに奪い返されるに至り、総裁政府を糾弾する声が高まると、ナポレオンは側近のみを連れてフランスに舞い戻り、1799年11月ブリュメールのクーデターを起こして統領政府を樹立。自らは第一執政（第一統領）の地位に就き、フランスの独裁者となる。
以後の流れは下記の通り。

1800年　マレンゴの戦いでオーストリア軍に劇的勝利、フランス銀行設立
1801年　オーストリアとの和約（リュネヴィルの和約）で第二次対仏大同盟が崩壊
　　　　政教条約締結
1802年　アミアンの和約、レジオンドール勲章を創設
　　　　憲法改定で自らを終身統領（終身執政）と規定した
1804年　王族のルイ・アントワーヌを処刑
　　　　ローマ法を参考に、フランス民法典（ナポレオン法典）を公布
　　　　国会の議決と国民投票を経て、フランス人民の皇帝に即位

即位の際、ナポレオンは教皇から王冠を戴かず、教皇ピウス七世の立ち合いのもと自ら王冠を戴いた。これは「自力で皇帝になった」自負の顕れである。

ナポレオンは乱世の梟雄ではあったが、治世の能吏でもあった。皇帝ナポレオン一世のもと、革命で荒廃したフランスはゆるやかに復興していく。
なお、ナポレオンの転落の象徴のように言われているトラファルガー海戦の敗北（ネルソン提督率いる英海軍相手）はこの時期（1805年10月）の事だった。ナポレオンはフランス国内では敗戦のニュースを握り潰し、敵国の間でも重要視されていなかった。「三帝会戦」とも呼ばれるアウステルリッツの戦い（1805年12月2日）では、ナポレオンは圧勝している。この戦いを記念して建設されたのが、パリの凱旋門である。
その後の権力の綱引きの中で、神聖ローマ皇帝フランツ二世の退位（オーストリア皇帝の地位は残した）によって神聖ローマ帝国が崩壊した事は大きい。ナポレオンは、連合国家になっていたとはいえ「ローマ帝国」を滅ぼした男となったのである。

ナポレオンは自らの栄光に酔いしれた。
1808年5月、ナポレオンは既にナポリ王になっていた兄ジョゼフを、スペイン・ブルボン朝の内紛につけこんでスペイン王に押し込んだ。だが現地の反発は大きく、民衆のパルチザンとフランス軍との間に泥沼の戦いが繰り広げられる。こうしたひとつひとつの内紛が、絶頂期のナポレオンの上に積み重なっていった。
　一方、各国は静かに復讐の準備を進めていた。その第一波がロシアである。1812年、ナポレオンは荒涼たるロシアに60万の大軍を送りこむが（ロシア遠征）、隻眼の老将ミハイル・クトゥーゾフは焦土戦術でナポレオン軍を疲弊させた。ナポレオンはモスクワを落とすところまでいくものの、兵站をズタズタにされ、それ以上の進軍は望めなかった。

彼の栄光を支えてきた大陸軍の精鋭たちを喪ったナポレオンを敵たちは見逃さず、大包囲網の前に1814年3月31日、パリが陥落。ナポレオンは将軍たちの反乱によって強制的に退位させられ、コルシカ島とイタリア本土の間にあるエルバ島の小領主という申し訳程度の身分を与えられ、フランスから追放される。人生二度目の追放である。

フォンテーヌブロー条約が締結された後、1814年にウィーン会議が開催され、フランスをどのようにすべきかの話し合いがもたれた。しかし、各国の利害が絡み合い過ぎて会議は遅々として進まず、ベルギー出身のシャルル・ジョゼフ・ド・リーニュ侯による「会議は踊る、されど進まず」の言葉に象徴される泥沼であったという。
新王として選ばれたルイ18世は民衆の人気がなく、仏国内では困惑が続いていた。
そうした中、ナポレオンがエルバから脱出し、フランスに向かうという事件が起きる。
「フランス国民よ、私は流謫の地で諸子の嘆きと願いを聞いた。諸子が要求するのは自ら選ぶ政府であり、それだけが正統的なものである。私は海を渡り、諸子の権利でもある私の権利を取り戻しにやってきた」「勝利は突撃の歩調で前進するであろう。鷲は国旗と共に、鐘楼から鐘楼へとノートル・ダム寺院にまで飛んでゆくであろう」
3月1日、カンヌに近いサン・ジュアン湾に上陸したナポレオンは檄を飛ばし、そのまま進撃を開始する。
3月7日、ラ・ミュールにて第7師団の師団長マルシャン将軍率いる王党派部隊がナポレオンの前に立ちはだかった。しかし、「兵士諸君、余だ！　諸君の中に、皇帝を殺したいと思う者がいれば、殺せるぞ、余はここにいる！」とナポレオンが叫ぶと、兵士たちは「皇帝万歳！」と叫んで配下に加わった。続くグルノーブル市でも同じ事が起きた。
このようにして、ナポレオンは一度も戦う事なくパリへと迫った。
3月19日夜は、豪雨だった。パリ中が皇帝帰還への期待に沸きかえる中、ルイ18世は馬車でパリを脱出した。ナポレオンがパリに入城したのは、翌日21時の事である。

ナポレオンは自由主義的な新憲法を発布し、反発する国内勢力との妥協を試みた。
しかし連合国は講和を拒絶。ナポレオンは彼の帝国を支えた将帥たちの大部分を欠き、数だけはかき集めた60万の軍と共に戦争へと突き進んでいく。
緒戦では勝利したものの、1815年6月18日、ベルギーのワーテルロー近郊の戦いでイギリス、オランダ、プロイセンなどの連合軍の前に完敗し、ナポレオンの95日間（百日天下）は幕を閉じる。
再び退位に追い込まれたナポレオンは、南大西洋の孤島セントヘレナ島に幽閉され、人生の最後を迎えるのだった。

○『FateGO』における人物像
可能性の男。
或いは、人々の期待によって生み出された英雄の偶像。

初代フランス皇帝。一時期はヨーロッパの大部分を支配するまでに至ったが、最終的には凋落した。
その波瀾万丈な生涯は、ナポレオン・ボナパルト個人の願望と能力にのみ依ったものではなく、人々の想いによってこそ導かれたのだ———少なくとも、“英霊の座”はそのような存在として英霊ナポレオンを定義した。

生前の彼は「期待と願いに応える」存在だった。
多くの支持を受けて皇帝として立ち、一度はエルバに籠もったものの皇帝を待望する声が高まれば舞い戻り、しかし人々が皇帝を否定すれば敗北した。
ゆえに、英霊ナポレオンは誰かの期待と願いに応えてみせる。あらゆるナポレオン伝説を肯定し、人(霊長)の可能性を体現したサーヴァントとして彼は現界する。

◆

曰く、彼の辞書に不可能の文字はない。
曰く、ピラミッドの中でイスカンダルと出逢った。
曰く、ギザのスフィンクスを砲撃で破壊した。
曰く、フランス革命は秘密結社の陰謀であり、それに深く関わった。
多くに応え続けた人生を過ごした男は、「ナポレオンならそのくらいやるだろう」として語られた伝説のままに、多くの不可能を可能とする。その在り方は最早、ある種の超人とさえ呼べる。
「———まあ、そいつもオレが言った事になってるらしい」
可能性の光、虹の如く。
彼と出会った敵対者は、いずれソラ駆ける虹を見る事になるだろう。

北欧異聞帯では人理のサーヴァントとして現界。
カルデア一行と共に、女王スカサハ=スカディおよび炎の巨人王スルトと戦った。
その一方で、敵対するはずのクリプターの一人、オフェリア・ファムルソローネを運命の相手と定め、彼女の魂と世界を救うべく命を懸け、ソラに虹を架けて散った。

カルデアに現界した英霊ナポレオンは、このときの記憶・記録を一切持たないが、同じくサーヴァントとして現界したスカサハ=スカディの言動を観察しており……

○通常武器

格闘による近接攻撃。

宝具である片手持ちの変形型大砲については、必殺の砲撃を行う場面でなければ、普段は持ち運びやすい形態へとフォームチェンジさせて所持している。格闘攻撃用の武装として使用する事もある。

○その他

「生前よりも背が高いって？　へェーそうかい?」

ライダーでの召喚時には身長が縮むらしい。

○因縁キャラ

イスカンダル/アレキサンダー

憧れの人物。

生前、大ピラミッドへ入った際に大王の幻影と遭遇しているらしい。

マリー・アントワネット

彼女とルイ16世、そしてその子らを襲った暴力と悲劇に対して思うところがある。

しかし、当時のフランス中枢に関与していなかった自分が何を言えるものでもない……という想いもあるため、言葉の歯切れが悪くなってしまう。

サンソン

畏敬の念を抱く相手。

巌窟王

彼がかつて投獄された理由は自分にある。

そして自分は彼を救わなかった。ならば自分は、彼にとってまず間違いなく憎悪の対象であろう、と踏んでいたのだが……。

アキレウス/ヘクトール/パリス/ペンテシレイア

『イリアス』を好んだナポレオンにとって、彼らは伝説の英雄であり、憧れの対象である。サインが欲しい。

新宿のアーチャー

「犯罪界の……なんだって?」

スカサハ=スカディ

彼女の語る「昔話」に、現界したナポレオンは静かに耳を傾ける。

表情
第一段階

第二段階

第一段階・前面

第一段階・側面
第一段階・背面

第二段階・前面

第二段階・側面

第二段階・背面

第三段階

第三段階・前面

第三段階・背面

第三段階・側面

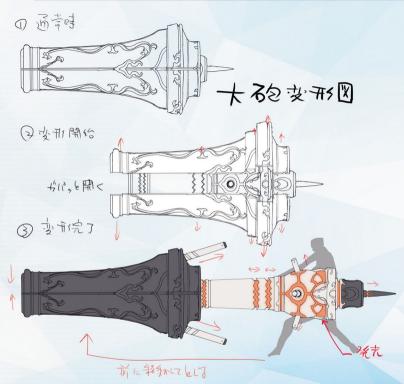
宝具カットイン
第一段階

宝具カットイン
第二段階

宝具カットイン
第三段階

背面

側面

上面

Comment from Illustrator

ダンディ＆クールなヒーロー的ナポレオンとの事で連絡いただきました。最初は大砲はサイズが半分以下だったのですが「もっとシルエット強調して大砲も変形させましょう！」という事で今の大砲に。ちなみに第一段階で胸のボタンを外したのも武内さんですが皆さんの反応を観てるとやはり素晴らしい判断だったと思います。筋肉は見せないと勿体ないですね！（Ryota-H）

シグルド

Sigurd

クラス セイバー　**真名** シグルド
性別 男性　**出典** 北欧神話　**地域** 欧州
属性 中立・善　**身長** 178cm　**体重** 79kg

筋力 A+　**耐久** A+　**敏捷** B　**魔力** C　**幸運** E　**宝具** A++

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：三輪士郎
CV：津田健次郎

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：A

幻獣・神獣ランクを除くすべての獣、乗り物を自在に操れる。

対魔力：A

Aランク以下の魔術はすべてキャンセル。
事実上、現代の魔術師ではシグルドに傷をつけられない。

神性：B

大神オーディンを祖とする。

保有スキル

原初のルーン(戦士):B

北欧の魔術刻印であるルーンを有している。
ブリュンヒルデに教えを受けており、キャスターとしても召喚可能な腕前。

竜種改造:EX

竜の心臓を呑み込んだことによる、究極の自己改造。
竜種としての魔力炉心が形成され、サーヴァントでありながらほぼ独立した行動が可能。

叡智の結晶:A

本来、神話にないはずの魔導具。
英雄としての叡智が結晶化したもの。
他者がかけても効果を発揮するが、その莫大な情報量のせいか、酷い頭痛が起こる。

宝具

破滅の黎明(グラム)

ランク A　種別 対人宝具　レンジ 1　最大捕捉 1人

グラム。
太陽の属性を持ちながら、魔剣として成立した稀有な宝具。
祖オーディンによって授けられたこの剣は王を選定すると同時に栄光、嫉妬、破滅、宿命をもたらす稀代の武器だったという。
(『FateGO』においては、通常武装として選択されている)

壊劫の天輪(ベルヴェルク・グラム)

ランク A+　種別 対城宝具　レンジ 1~50　最大捕捉 1~900人

ベルヴェルク・グラム。
本来対人宝具であるグラムの全力解放。
シグルドは剣からエネルギーを放出するのではなく、剣の力を引き摺り出した上で投擲することで「対城」宝具とする。
「投擲する方が効果的だと思った」とは本人の弁。
投擲した剣は焔を撒き散らしながら対象に直撃、然る後にシグルドはグラムに全力の拳を叩き込み、突き刺した刃を更に深く浸透させる。

ベルヴェルクとは「禍を引き起こす者」という意味であり、即ち彼の祖であるオーディンの別名である。

人物

一人称 当方/私　**二人称** 貴殿/おまえ　**三人称** 彼/彼女

○性格

四角四面の超堅物。生前には存在しないはずの眼鏡を掛けている。
基本的に合理的な人間であり、父の復讐を果たしたのも愛情からではなく、途方もない義務感からである。
誰に対してもつっけんどんで、少なくとも外側の部分で「デレ」るということはない。
しかし、もし彼が己の身を顧みずに誰かを庇ったのだとすれば、それはその「誰か」を彼が信頼した証である。

英雄であるが、同時に一介の武人としての己を強く打ち出している。
態度も四角四面であるが、他者に真面目さを強要することもなく、大体において「ふむ。それも有りか」と納得する鷹揚さがある。

難敵に対する手加減はないが、弱者に対する加減をわきまえており、たとえそれが自分への応報として跳ね返っても苦にはしない。
卑怯な手段を相手が使っても構わないが、自分は決して使わない。
こういう主義は強さに裏打ちされなければ、ただの戯れ言であるが、いかんせん数多のサーヴァントでもトップに並ぶだけの実力と神秘を秘めており、決して戯れ言にはならない。

○マスターへの態度

終始淡々としているが、その生真面目かつ穏やかな態度は、
聖杯戦争に臨むマスターに力強さを感じさせる。
召喚されたばかりの彼にとっては「愛」も「情」も世界で唯一ブリュンヒルデにのみ捧げるものであり、グズルーン（魔術によって記憶を忘却された後に、宛がわれた妻）に対しても信頼はしていたが、愛を捧げた記憶はない。

一方、可能性は低いが通常の聖杯戦争で悪質なマスターに召喚された場合、ある程度のリミットを自身に設ける。
魂喰らいや無辜の人間の殺害などは、その一切を拒絶し、令呪の使用を迫る。
なお、この場合は自害を迫られることも想定の内である。

クー・フーリンなどと同じく「二度目の生に執着のない」英雄。
彼が聖杯を求めるのは、恐らく叶うことのない「再会」を求めてのことであり、ブリュンヒルデが召喚されていない限り――――というより、たとえ召喚されていたとしても、令呪を以ての命令強制は極めて困難。
ただし、マスターが誠意をもって彼と付き合うならば、きっと自らの命を投げ出してでも助力してくれるだろう。

○台詞例

「サーヴァント、セイバー。我が真名をシグルド。
貴殿がマスターか？　どうか指示を。
速やかなる遂行を約束しよう」
「魔剣完了。貴殿の矜持、見せて貰おう。
これなるは破滅の黎明――――ベルヴェルク・グラム！」
「おまえの美しさであれば仕方なき事。
だが、皇帝よ。貴殿は彼女の愛を獲得できまい。
既に、当方が得ている」

○史上の実像・人物像
「戦士の王」とも称えられる「ヴォルスング・サガ」の大英雄。
悲劇的な最後は、幾つかのエピソードが変形した末に「ニーベルンゲンの歌」として世界にも広く知られることになる。

中でも有名な逸話はファヴニール退治とブリュンヒルデとの悲恋譚。
父シグムンドの折れた剣を鍛え直した魔剣グラムを手に、邪竜ファヴニールと凄絶な戦いを繰り広げた。
そしてブリュンヒルデと恋に落ちるが、記憶を失ったシグルドは異なる人間と婚姻を結んでしまう。
裏切られたことに絶望したブリュンヒルデはシグルドを謀殺し、自らも悲嘆の中で命を絶った、という。

なお、ジークフリートと同一人物かどうかは定かではない。
果たしてどちらが伝説に共通する邪竜を打ち倒したのかは不明で、両者共に「異なる」竜を打ち倒した可能性もある。

○『FateGO』における人物像
偉大なる戦士シグムンドと後妻であるヒョルディースの間に産まれたシグルドは、赤子の頃に父であるシグムンドが戦死したため、母と共にヒーアルプルクという国で育った。
そして母の再婚のため、シグルドはレギンという鍛冶屋に育てられることとなった。
だが、レギンは彼に愛情を寄せることはなく——オーディンに愛され、確実に英雄となるであろう男を利用して、邪竜ファヴニールの財宝を得ようと画策していた。

生まれついての「竜殺し」として鍛え上げられたシグルドは、折れた父の剣グラムを鍛え直し、父の仇を討ったあと、兼ねてからの約定通りにファヴニールを討つことにした。

無論、邪竜であるファヴニールを討つことにシグルドは何の躊躇いもない。
むしろ、朴訥というよりは頑なだった養父レギンが唯一彼に望んだ行為を果たすことで、自身にも家族というものができるのではないか……。
そんな己も知らない願いがあったことは、否定できなかった。

けれど、彼がファヴニールを討ち果たして竜の血を飲んだとき、残忍な真実が明かされた。
レギンはシグルドを騙し討ち、黄金を手に入れようと画策していたのである。
その絶望的な真実を、シグルドは厳粛に受け止めた。

——そうか。俺は誰にも愛されていなかったのだな。
——だが、果たしてそれが何であろう。既に俺は生きて此処に居る。

母の愛は知らず、父の愛も知らず、神の愛も知らず。
レギンを討ち果たした彼は放浪の旅に出て、そしてブリュンヒルデと出会うのだった。

シグルドは占い師である叔父グリーピルに己の将来について予言を受けたことがある。
それにより、ブリュンヒルデとの出会いも既知であった彼は、その戦乙女がどれほど美しくとも、決して愛さぬであろうと思っていた。

だがしかし、此処にその醒めた予言は覆った。
生まれて初めて愛を知った無機質な青年は、その後に待ち受ける悲劇を忘れるように、戦乙女との愛に耽溺することになる。

……やがて、彼は愛する女の奸計によって自身の剣を使って討たれるという屈辱的な最期を遂げる。
しかし、シグルドは愛を感じていた。狂おしいくらいに熱く、裏切りを許さぬ炎の愛を微かに憶えていた、という。

最期の一撃は憎悪からではなく、愛情故に。
そのことを知っていた彼は、ただ満足げに笑った。
それは、生まれてから両手の指で数えられるほどにしか笑ったことのない男の、快心の笑いだった。

○因縁キャラ

ブリュンヒルデ
何も言うことなし。当方はただただ全力で彼女を愛するのみ。
そこに殺意があったとしても、問題はない。

ジークフリート
同じ伝説から分かたれた存在。
自分との差異が気になるが、ブリュンヒルデが別人と聞いて、ホッと一安心。
西洋剣術でも流派が異なるせいか、剣技を教え合っている。

クー・フーリン〔キャスター〕
貴殿がクー・フーリン殿か。
……ふむ……?

ワルキューレたち（オルトリンデ・ヒルド・スルーズ）
当方にとっては義理の妹のようなもの。
とはいえ、先方の複雑な感情も致し方なし。
どうすればよいだろう、妹を持つ者に相談でもしてみるか。

ジャンヌ・ダルク（水着）
当方、相談相手を間違えた模様。

表情
第一段階

前面
背面

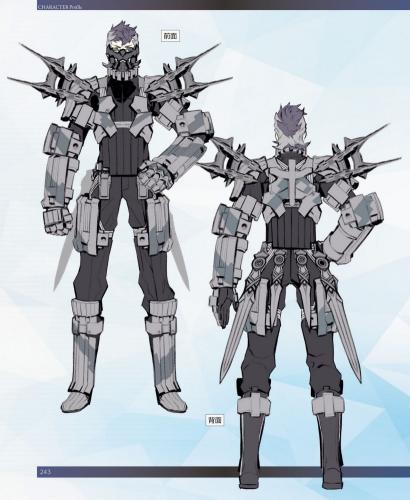
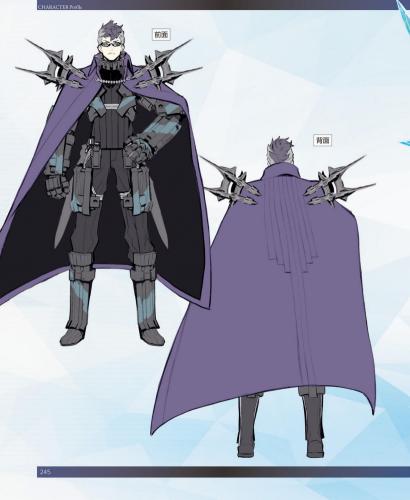
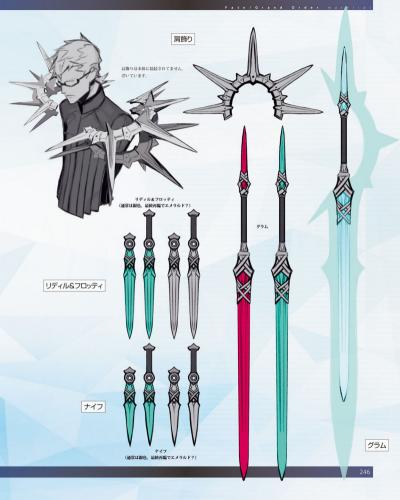
表情
第二段階

前面
背面

表情
第三段階

前面
背面

肩飾り
肩飾りは本体に接続されてません。
浮いています。
リディル&フロッティ
（通常は銀色、最終再臨でエメラルド？）
グラム
リディル&フロッティ
ナイフ
ナイフ
（通常は銀色、最終再臨でエメラルド？）
グラム

Comment from Illustrator

オーダーをお受けした時点で「メガネで短髪で無骨な武人キャラ」と指定があり、「メガネ設定はどこから…?!」となりました。ブリュンヒルデと合わせて学ランとセーラー服をモチーフとして神性を感じるブリュンヒルデの鎧とは対照的に現代的な軍用のプロテクトスーツの様なイメージでデザインしました。再臨などの差分で顔以外の肌が殆ど露出していませんが、胸部を中心にブリュンヒルデに槍を打ち込まれた傷があり、心臓部は今でも青い炎が燃え続けています。つまり彼もまたナポレオンと同じく、「消えぬ炎の快男児」であったという事ですね。それまでの幾多の戦闘で受けた傷はブリュンヒルデから伝授された治癒のルーンで癒していた為、胸の傷以外は殆ど無傷であるそうです。サーヴァントは生前の全盛期の姿を形造っているとの事ですが、彼にとっては彼女の槍を受けたその瞬間が最もピークであったのだと思います。思い人の愛を受けた男は無敵なんです。トゲのパーツがめちゃくちゃ描きにくくてデザイナーを呪いました。ばかじゃないの。(三輪士郎)

ブリュンヒルデ(未使用素材)

Comment from Illustrator

シグルドとブリュンヒルデはセットでのオーダーを受けていたので共通イメージとして学生服やセーラー服をモチーフとした服装になり、現代的な直線的ラインの兵装のシグルドとワルキューレの羽根を印象付ける神秘的な装備のブリュンヒルデという組み合わせにデザインしました。再臨を重ねるごとに暗い蒼色の鎧は白化し、ワルキューレだった頃の力を取り戻していく様な進化系を想定しています。彼女の槍は本来柄の部分（２臨までは銀、３臨では金の部分）のみの状態であったのが、シグルドへの激情を得てハート形の紫色の巨大な刃（？）を得たという想定です。ゲーム中の戦い方を見ると斧槍の様な使い方をしており、さぞ重かろうなと思います…羽根のティアラや前髪の左右非対称感で彼女の内面のアンバランスさを表しています。ゲッテルデメルングの配信を機にモーションやモデルが改修されると伺いましたので、わがままを言って宝具使用時の巨大化した槍のデザインを新たに起こしました。（三輪士郎）

Valkyrie

ワルキューレ

クラス ランサー **真名** ワルキューレ(オルトリンデ・ヒルド・スルーズ)
性別 女性 **出典** 北欧神話 **地域** 欧州
属性 秩序・善 **身長** 159cm **体重** 46kg

筋力 B **耐久** B **敏捷** B **魔力** A+ **幸運** E **宝具** B

設定作成:桜井光/キャラクターデザイン:武内崇
CV:田中美海(オルトリンデ)、小松未可子(ヒルド)、雨宮天(スルーズ)

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:B

詠唱が三節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法であっても、ダメージを殆ど受けない。

神性:A

神霊適性を有する。
北欧神話の大神オーディンの娘であるワルキューレは半神とも呼べる存在であり、きわめて高い神霊適性を有している。恋に落ちる、自分の存在や行為に疑問を抱く、等の強い感情を得てしまうとこのスキルは1ランクずつ低下し、Eランクにまで落ちた時点で在り方が完全に変化(人間に近い性質に)してしまう。

保有スキル

原初のルーン

北欧の魔術刻印であるルーンを有している。
現代の魔術師が行使するものとは異なる、大神によるオリジナルであり、驚異的な威力を秘めている。
このスキルによって、ランサーのクラスでありながらワルキューレはさまざまな戦闘補助の魔術を行使する。攻撃魔術の行使も可能だが、戦いの勲は魔術ではなく肉体と武器によるものという考えから、あまり使用しない。

白鳥礼装：A

大神オーディンから授かった白鳥の衣。
（本来は宝具だが、『FateGO』ではスキルとして表現される）

運命の機織り：B

『ニャールのサガ』に曰く、ときにワルキューレたちは恐るべき機織り機を操るという。織られた布を引き裂くことで、彼女たちは戦場の勝敗を決めた。

宝具

偽・大神宣言(グングニル)

ランク B 種別 対軍宝具 レンジ 5~40 最大捕捉 20人

グングニル。
大神オーディンから授かった武具。大神宣言(グングニル)の劣化複製版。
真名解放して投擲すれば必中機能が発動する。
(『FateGO』では基本的に真名解放は行われず、通常武器として使用される)

終末幻想・少女降臨(ラグナロク・リーヴスラシル)

ランク B 種別 対軍宝具 レンジ 0~40 最大捕捉 100人

ラグナロク・リーヴスラシル。
完全に同期した自分たち――
複数(自身を含めて合計10騎)のワルキューレたちが一堂に集い、ヴァルハラへと至る勇者の魂を導くための機能のすべてをより合わせ、手にした宝具『偽・大神宣言』を一斉に投げ付ける。
対象に槍の投擲ダメージを与えると同時に、効果範囲に一種の結界を展開。あらゆる清浄な魂を慈しみ、同時に、正しき生命ならざる存在を否定する。
サーヴァントや使い魔といった存在や、術式、幻想種、吸血種、等々の魔術や魔力に類する存在を退散させる空間を作り出すのである。(抵抗判定に失敗した個体を退散させる)

白鳥礼装(スヴァンフヴィート)

ランク A 種別 対人宝具 レンジ ― 最大捕捉 自身

スヴァンフヴィート。
大神オーディンから授かった白鳥の衣。
これを纏うことでワルキューレは飛行能力を有し、高速機動を可能とする。天馬がいない状態ではこの宝具にこそ機動性の大半を依存していると言っても過言ではない。
しかし、この宝具の真価は飛行能力ではない。
真の効果は、北欧神話の最高存在である大神オーディンによる加護である。これにより、ワルキューレの精神と肉体には絶対性が保たれる。
精神に影響を与える可能性のある魔術や能力は一切受け付けず、肉体はBランク以下の物理攻撃を弾く上にカロリーを大量に摂取しても変化しない。
水浴びの折に脱いだりしたものを隠されると「もうお嫁に行くしか……」となってしまうことが逸話の上では多々あるので、要注意。

人物

■人称（オルトリンデ）第一再臨

一人称 私　**二人称** あなた／○○／○○様（特に、マスターに）　**三人称** 彼／彼女／○○さん

■人称（ヒルド）第二再臨

一人称 あたし　**二人称** きみ／○○（呼び捨て）　**三人称** 彼／彼女／○○（呼び捨て）

■人称（スルーズ）第三再臨

一人称 私　**二人称** 貴方／○○（呼び捨て）　**三人称** 彼／彼女／○○（呼び捨て）

○性格

戦いの何たるかを熟知し、勇猛の尊さに寄り添い、洞察に優れる。
表情は凜々しいが、時折、優れた勇者には優しく微笑み掛けることも。
一方で、自我の認識がやや弱い。
決して無感情な訳ではないが、地上の人間たちと比べると少しずれている。知識として得ていることは多くても、自分が体験しているものはごく少ないため、戦闘や戦場に関わらない場面ではきょとんとすることが多い（理解できないのではなく、ゆっくり理解している）。

大神オーディンによって作り出された、ある種の自動的機械のような存在。
たとえば、恋に落ちる、激しく憎悪する、などの強烈な感情を得ると、総体としての「ワルキューレ」から固有の存在へと変質・変化し、人格および肉体が「ワルキューレとしての基準」から大きく逸脱。最終的には半神から零落し、人間とほぼ同じ生物へと変質することになる。（最初の逸脱者が長姉ブリュンヒルデである）

サーヴァントとして現界している身であっても根幹には「ヴァルハラへ至る勇士を導く」という大神の主命が根ざしているため、勇者とみなした人物に対しては半ば自動的にスカウトを試みる。

○動機・マスターへの態度

マスターが優れた指揮官であると認識すれば「優秀な勇士」と認識して接してくることになるだろう。
そこから先、交流の中で彼女たちが感情を得られるかどうか（神性ランクが劇的に下がっていくかどうか）はマスター次第。

聖杯にかける願いは「資格ある勇士の魂をヴァルハラへと導く」こと。
神代が終わろうと、最終戦争が終わろうと、大神から与えられた大命は揺るがない。

○台詞例

「はい。私たち、存在としてはほぼ同じものです」
「外見も、口調も性格も一人ずつ違う？　はい、それは……」
「根本原理が同じなんです。私たちワルキューレは――」
「たとえば、人間のみなさんは、お互いの意見をぶつけ合わせることがあります……よね。私たちは違います」
「はい。私たちワルキューレは、意見を違えることがありません」
「テクスチャは違っても、同じシステムで動いているんです」
「でも、もしも、ブリュンヒルデお姉さまのように、システムごと……」
（オルトリンデ）

「ブリュンヒルデお姉さまがいるなんて、信じられない！　どういうことなの？」
「あたしたちじゃないあたしたちを知ってる？　会って戦った？　はい？」（異聞帯での戦いについて）
「マスターかあ……人間に仕えるっていうのは、何だか不思議だね」
「不思議と、君からは命令されてるって感じがしないんだ。一緒に戦ってくれるからかな？」
「面白いね！」
（ヒルド）

「マスター。私に、勇猛を示して下さい」
「私たちはワルキューレ。大神オーディンによって作り出された、数多きもの。大神命令は、既に我々の霊基へと入力されています。変更はされない、絶対に……」
「戦闘行動を開始します」
「攻撃対象を殲滅しましょう」
「お姉さま」
「胸が、あたたかい……これは、何……？」
（スルーズ）

○人物像

鎧に身を包んだ戦乙女。
大神の娘たち。
北欧神話における最高存在である大神オーディンによって、数多くが製造された。

数多の戦場の空を舞い、戦死した勇者の中でも資格あるものを選定し、大神の宮殿たる輝ける黄金のヴァルハラへとその魂を連れて行く。
北欧神代の終末———
神々の黄昏にて、巨人たちを屠る大神の軍の列へと加えるために。

大神オーディンの娘として存在する、ワルキューレたちの個体にして総体。
神霊に近い存在（半神）であるため、高ランクの神性スキルを有している。
神々の黄昏、ラグナロクに対するために大神オーディンによって作り出された数多き存在こそがワルキューレであり、ある種の自動的機械として機能し作動する。
天馬を駆って戦場の空を舞い、死した勇者たちの中からヴァルハラへと連れて行くべき魂を選定してみせる。しかし、英雄シグルドと出逢った長姉ブリュンヒルデが強烈な感情と個性を得て零落した瞬間を転換点として、徐々に個体数を減らしていった。

神々と巨人の最終戦争であるラグナロクの開始時点では、既に「当初の半数」にまで落ち込んでいたのではないか、とするレポートが1980年代中頃に時計塔呪詛学科のロードへと提出され、一時的なものではあるが魔術の世界にて話題となった。

なぜ、ワルキューレたちの半数は消えたのか？
レポートによれば、ブリュンヒルデをはじめとして多くのワルキューレたちは半女神ともいえる神霊の格から零落し、個性を得て大神の大命を忘れ去ったのだ、とされる。

本作で現界するワルキューレは、サーヴァントとしては特殊な存在である。
具体的には、きわめて異例な霊基を有している。
マスターとの同調率の上昇に伴って魔力が増大することはあっても、他サーヴァントのように「霊基再臨して強力な形態に変化する」ということがない。ワルキューレはそれぞれの個体ごとに力の上限があるためだ。
カルデア召喚式のシステムに従ってワルキューレに霊基再臨を行わせた場合、高確率でワルキューレは姿を消し、「再定義された魔力容量に相応しい別個体のワルキューレ」が代替召喚される。

ワルキューレ・オルトリンデ
ワルキューレ・ヒルド
ワルキューレ・スルーズ

カルデア式召喚および霊基再臨に伴う代替召喚で確認される個体は、上記の3騎。マスターとの縁が結ばれた（或いは未来にて結ばれるであろう）個体と予想される。
魔力の多寡はあれども存在の本質はほぼ同等であるため、彼女たちはいずれも真名「ワルキューレ」として現界する。正確にはスルーズ、ヒルド、オルトリンデ、といった個体名を有しているはずだが、彼女たちは「それぞれ別個体である」という扱いを断固として拒絶する。

「ワルキューレに、本質的な差異はありません」（スルーズ）
「そうだよ、あたしたちはみんな根っこでは一つのようなものだもの」（ヒルド）
「はい。ブリュンヒルデお姉さまがおかしいのです……」（オルトリンデ）
彼女（たち）はこのように語る。

なぜ、彼女たちは特殊な霊基を伴って召喚されたのか。
それは恐らく、北欧異聞帯における出会いと別れが、マスターに対する縁として結ばれたという事なのだろう。
なお、今回召喚された彼女たちは汎人類史の彼女たちが英霊、サーヴァントとなったものであり、北欧異聞帯でマスターが出会った彼女たちとは別人———「完全な別人」である。

彼女（たち）は、生前と同様に「資格ある勇者の魂をヴァルハラへと導く」ことを大命として認識している。

半女神、半神霊と呼べる存在ではあるものの、主たる目的は魂の回収業務であるため、こと戦闘についてはさほど得手とはしていない。とはいえその身に秘めた性能と魔力は常識の範疇に収まるものではなく、サーヴァント戦にあっても他の勇猛の英霊たちに対して引けを取らないだろう。

○その他

『ヴォルスンガ・サガ』、古エッダの『グズルーンの唄』『シグルズの短い歌』等ではアッティラ王（アトリ王）がブリュンヒルデの兄だとされている。
アッティラすなわち破壊の王アルテラと、かつてワルキューレであったブリュンヒルデにどのような関係があるのかは定かでない。
或いは、大神オーディンがワルキューレを形作る際にモデルとした「端末としての自動機械」が如き存在こそがアルテラなのだとしたら……？
無論、七世紀の存在であるアルテラが、神代に活動していたはずのワルキューレたちの原型であるはずもない。
しかし、英霊アルテラは現界したブリュンヒルデを「妹」と呼び、ワルキューレたちをも同じように「妹」と呼ぶのである。

○通常武器

宝具『偽・大神宣言』を近接武器および投擲武器として扱う。

○因縁キャラ

多くのサーヴァント

多くの英雄たちに対して、エインヘリャルの勇者としてヴァルハラへ赴くに相応しい戦士であるとワルキューレは認識して、勧誘モードになる。

恐らく、首肯するのは北欧出身のエイリークだけと思われるが……しかし実際には、エイリークは現在の自分の状態をまさに死後のヴァルハラでの待機状態と理解しているようであり、「もうヴァルハラに行ってる」という類の反応になる模様。そうなると、ワルキューレたちは頭に疑問符を浮かばせる他にない。

神性持ちサーヴァント

神性を有している相手は勧誘しない。

女性サーヴァント

アルトリアや荊軻なども勧誘対象である。

すなわちワルキューレは女性も勇士として認定し得る。

アストルフォ

勧誘しない対象。

ア「なんでさー!」

ワ×3「(ぷいっ)」

ア「えーっ。なんでさー!?」

ブリュンヒルデ

ワルキューレの長姉。かつては同型であり「私たち」の一人であったはずの存在。

なぜ、あんな風に背が高くなっているのだろう。

なぜ、あんな風に美しいのだろう。

なぜ、あんな風に憂えた表情を浮かべているのだろう。

ワルキューレは臆すことなくブリュンヒルデに尋ねる。既に私たちのひとりではなくなった貴方は、大神の言ったように不幸を得たのか、と。幸せなど欠片もなく、空を飛ぶこともできず、大神の宮殿へ帰ることもなく、ただ地上で「感情」と呼ばれる情報の汚濁……すなわち不幸に身を浸しただけに過ぎないのか、と。

それとも――

シグルド

長姉ブリュンヒルデを惑わせた相手。

彼を見ると、ワルキューレは胸のざわつきを感じてしまう。

それが感情の萌芽と気付かぬままに。

スカサハ=スカディ

北欧のスカディ神!

のような、そうでないような……?

スカサハ〔ランサー〕

北欧のスカディ神……ではなく、別人。どうして見間違えてしまうのか。

アルテラ

彼女は、長姉ブリュンヒルデの「姉」であるという。

一体どういうことなのか?

巴御前

ゲームを教えてくれるカルデアの「友人」。

第一段階
(オルトリンデ)

槍
紋章

第二段階
(ヒルド)

斜
断面
槍
槍デザイン：下越

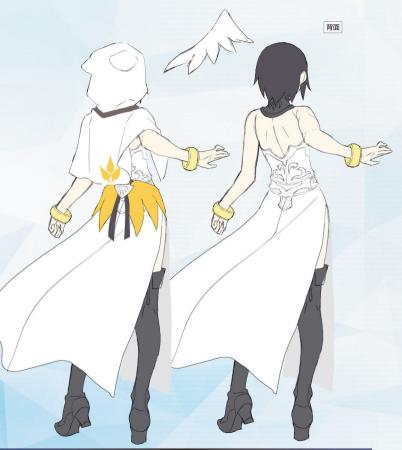
背面

側面

第三段階
(スルーズ)

槍
槍デザイン：下越

背面

盾デザイン：下越

Comment from Illustrator

ワルキューレを表す「戦乙女」という表現が本当に大好きで。創作同人誌でワルキューレの物語を描いていたこともあり、色々と思い入れのあるキャラクターです。群体としてのワルキューレの象徴のような、自我と個性の薄いオルトリンデ。好奇心と活力に溢れているヒルド。戦乙女としての王道デザインのスルーズ。群体という特性を、段階変化ごとに声優さんも変わるという豪華仕様で表現して貰えたのが大変うれしかったです。(武内崇)

宝具時に登場するワルキューレ

Comment from Illustrator

宝具時に登場するワルキューレさん達。別の企画でデザインしたワルキューレなのですが、許可を貰ってこちらでもゲスト登場させて貰いました。（武内崇）

スカサハ=スカディ

クラス キャスター　**真名** スカサハ=スカディ
性別 女性　**出典** ケルト神話、北欧神話　**地域** 欧州
属性 混沌・善　**身長** 162cm　**体重** 50kg

筋力 B　**耐久** D　**敏捷** C　**魔力** EX　**幸運** D　**宝具** A

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：こやまひろかず
CV：能登麻美子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

陣地作成：EX

女王として、何処であろうと己が城を作り上げる。
現代の魔術で言うところの神殿クラスに相当する規格外の能力だが、本人としては「あまりこの手のものは得意ではない」とのこと。ならば、正規の北欧主神にして魔術の神であった大神オーディンはどれほどの腕なのだろうか？

道具作成：A

女王として、多くのモノを魔力から編み上げる。
装備にせよ霊薬にせよ、樹木の類にせよ、大半は低温になるようだ。触ると冷たい。

女神の神核：A

女神であることを現すスキル。
神性スキルを含む複合スキルでもある。
神でありながら巨人としての性質も同時に併せ持つスカサハ=スカディは、ＥＸランクではなくＡランクに分類されている。

保有スキル

原初のルーン

北欧の魔術刻印・ルーンを自在に操る。
現代の魔術師たちが使用するものとは異なり、大神オーディンの編み出した原初のルーンである。その威力は人知を超える。

凍える吹雪：B

雪山の女神、北欧の神スカディの性質をあらわすスキル。
万物を凍えさせる、極北の風の具現。
本来は権能であるため、Aランク以上の威力を発揮すれば、女王スカサハは霊核ごと完全に消滅してしまう。そのため、本スキルの使用はBランクまでに限られる。

大神の叡智：B+

「神々の麗しい花嫁」と称されるスカディは北欧の神々の加護を身に有す。
かつて大神オーディンが片目を捧げて得たという大いなる叡智をベースとした、ランサー・スカサハの魔境の智慧スキルに似て非なるもの。

宝具

死溢るる魔境への門（ゲート・オブ・スカイ）

ランク A+　**種別** 対軍/開戦宝具　**レンジ** 2~50　**最大捕捉** 200人

ゲート・オブ・スカイ。
世界とは断絶された魔境にして異境、世界の外側に在る「影の国」へと通じる巨大な「門」を一時的に召喚。女神スカディではなく、ケルトのスカサハとしての自己が本来支配するはずの領域である「影の国」の一部たる「影の城」が姿を見せる。
効果範囲の中の存在のうち、彼女が認めた者にのみ、「影の城」は多大なる幸運と祝福を与える。「影の城」に愛された者は、力なき身であろうとも強大な敵を打ち倒す。
通常の聖杯戦争でこの宝具を効果的に用いれば、驚くべき番狂わせをもたらす可能性もある。
スカサハ＝スカディは、なぜ自分がこの宝具を使用するのかはっきりとは理解できていない。北欧の神々から与えられた加護が、もうひとりの自分（ケルトのスカサハ）に由来する異境の力を行使させているのであろうか、そうであろうな、程度の認識である。

人物

一人称 私　**二人称** おまえ／貴様／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／あれ／○○（呼び捨て）

○性格

神々の花嫁にして、北欧異聞帯に君臨していた女王。
勇士を育てる師としての顔が一切存在していない。武芸の達人では、ない。
ランサーやアサシンとして召喚される「汎人類史のスカサハ」とは完全な別人であると考えるべきだろう。

超然としつつも親しみ易かったランサー・スカサハとは異なり、「なにか踏んでしまったかな」「おや小さきもの（人間）か」「愛そうか、殺そうか」と、まさしく自然（神々）そのものの超然な気まぐれを有している。
――――息を吹く。吹雪になる。生物はおおむね死ぬ。
――――ほほえむ。常春になる。生命は華やかに芽吹く。
どちらも、彼女にとっては等価。

だが……
異聞帯を統べていた頃には隠し続けてきたものの、彼女の心には「取り残された者」としての哀切がある。
神々に愛され、求婚され続けた女神であったものの、気付けばラグナロクの果てにすべての神々は姿を消しており、「異聞帯としての北欧世界最後の神」になってしまっていたゆえに。

関係を深めていけば、いずれ、女王としての顔以外の……彼女自身の個性が見えてくるだろう。
神でもなく支配者でもなく、「北欧の母」としての仮面さえ剥げ落ちた、素の彼女が。

○マスターへの態度

異聞帯出身のサーヴァントとして現界する彼女はランサー・スカサハを「別人」と見なしている。たとえランサーの彼女との交流を深めていたとしても、改めて、一から絆を結ぶしかない。
女王スカサハは人間にあまり興味を抱いてはいないが、世界を救おうと足掻くマスターの姿を見つめるうち、いずれ何かを感じ取ってくれるだろう。

○台詞例

「――――なにか、踏んでしまったかな？」
「おや、小さきものか。死の氷雪に君臨する我が身を呼んだのは」
「存分に足掻くがいい。震え、凍て付き、砕け散るときまで、あきらめる事は許さんぞ」
「愛そうか、殺そうか」
「決めたよ。おまえは、我が城の影に溶けるしかなかろう」
「やめよやめよ、無闇やたらと近付くでない。人間の熱を私はあまり好まぬ」
「あづーい……はっ、な、なんじゃ。やめよ。今のはきかなかった事にせよ。死ね。凍えて死ね。氷となって私をひんやりさせよ！」

○史上の実像・人物像

スカディ（スカジ）の名は古ノルド語で「傷つくる者」を意味する。古エッダの『グリームニルの歌』によれば「忌まわしき巨人スィアチ」の娘であり、父と共にどよめきの国スリュムヘイムの古い館に住んでいた。
後に北欧の神々のもとへ嫁いだため、「神々の麗しい花嫁」と呼ばれる。
スカディはスアンドルグ（スキーの神）、もしくはスアンドルディー（スキーの女神）とも称される。山における狩りの達人であり、スキーの名手であると伝えられた。

○『FateGO』における人物像

北欧異聞帯に由来するサーヴァント。
汎人類史のスカサハとは「完全な別人」であり、異聞帯でのみ成立する神、女王としての性質に大きく傾いた存在である。
ケルトの英雄スカサハと由来を同じくする北欧の巨人、山の女神――スカディ（スカジ）の特徴が多く現出している。
スカディの側面が濃いスカサハ、というよりも「スカサハの性質を一部有するスカディ」と表現すべきか。

本作におけるスカサハとスカディは完全なイコールの存在ではないが、互いに影響を与え合い、「混じり合った」という解釈を取る。ランサーとしてのスカサハが大神オーディンの所有する原初のルーンを譲り受けているのも、ある意味、この混合（習合）ゆえであろう。

ノルウェー王統の歴史書『ヘイムスクリングラ』によれば、スカディ（スカジ）は一度目の夫である海神ニョルズと離婚し、オーディンと再婚した事になっている。
本作の彼女は未婚だが、後世にそう記される程度には目を掛けられていた……はずである。

「スカサハ＝スカディ」として異聞帯に存在した彼女は特にスカディの混合比率が高く、そのため、神々の花嫁としての性質を多数有している。

◇

落ち着いているようで、割とウッカリしている。
とても計算高いようで、割とぽやんとしている。
冷ややかな氷のようで、割とあたたかみがある。
神々の花嫁として愛でられ、大切に扱われるモノとして存在を得ているため、正史（ランサー・スカサハ）ほどの厳しさを持ち合わせていない。ケルト神話に登場するスカサハとしての成分は薄く、「影の国」にまつわる知識もほぼ持たないが、一方で宝具は「影の国」のものである。ここに本人は不自然さを感じていない。

北欧異聞帯を生きた存在であり、
ある意味、異聞帯を象徴する存在こそが彼女である。
本来、異聞帯でしかスカサハ＝スカディは存在しない。もしも似た存在を汎人類史から召喚するとしたら、完全な神霊スカディの分霊あたりがいいところだろう。

ちなみに「神々の花嫁」ではあるものの、北欧の神々はみんな恋のさや当て止まりで、結局誰にももらわれないうちにラグナロクで皆死んでいってしまった（スカディを守りながら）。彼女にとっての本命はおそらくオーディンだったと思われるが、絶対にはっきり口にしない。神代、特にラグナロク初期の詳細については寂しく微笑むのみ。

カルデア召喚式によって現界するのも、やはり異聞帯サーヴァントとしてのスカサハ＝スカディになる。汎人類史のスカサハを見ると、目が点になる。あっちのほうがちょっと大人びている……しかもなんだか自分よりしっかりしている……!?

○その他
属性の「混沌」は自己申告によるもの。北欧異聞帯を支配した頃には自分自身の意向こそが社会秩序であったものの、死して英霊として再現された今では異なるがゆえ、とのこと。

汎人類史のスカサハを主体とした「女王スカサハ＝スカディ」という霊基も、他に存在しているらしい。

○通常武器
氷雪を用いた魔術。
時折、ゲイ・ボルクを思わせる槍を複数本、影から取り出して使用するが、なぜ自分がソレを使えるかはよくわかっていない。

○因縁キャラ

スカサハ〔ランサー〕

うそ……むこうの私、凛々しすぎ……？

スカサハ〔水着〕

あわわわ恥ずかしい……。

クー・フーリン各種

なんだか妙な心持ちになる。

面と向かって話すことができない。

女王メイヴ

女王としての在り方は、さまざまだ。ああいうものも悪くはないさ。

……とクールに思っていたのだが、メイヴはしきりに話しかけてくれる。

ブリュンヒルデ

あわれな娘よ―――

と思っていたが、最近では考え方を変えつつある。

ワルキューレ

長姉の辿った道を、あれらも辿るのだろうか。

と思っていたが……

シグルド

現界してしばらく経って、やっと慣れてきた。

はじめのうちは顔を見るたびに「スルト!」となっていた。

第一段階

第二段階
表情

目
ランサースカサハに比べ
やや縦幅が広い。若干つり目がちなのが
強調されて見えるかも。
映り込み：スクリーン70%
銀の細い鎖
両端のみ留まっていて
間は全て浮いています
（立ち絵参照）
シースルー：
立ち絵イラストでは不透明度30%ですが、
見栄えのいいように変更可です。

肌、目の色はランサースカサハと同じです。
髪の色は若干青寄りです。
ランサースカサハの身長が168cmに対し、
キャスタースカサハの身長は162cmと少し低いです。
頭身もやや低め。

ゲイボルクオルタナティブと
同じく細かいうねうねが
あります。うねうねは銀色。

肩アーマー
抜き

髪を縛る布

黒地に銀の刺繍。二本のラインは交互に
上下を入れ替えて交差します。表裏で一致。

第三段階

形状、サイズともランサースカサハのゲイボルク・オルタナティブと同じです。
色はスカディの杖と同様。ただし穂先だけゲイボルク・オルタナティブの
赤がグラデーションで入っています（攻撃の残像などに反映可）
槍
等間隔に
丸いくぼみ
*柄のうねうねを
省略してます
袖口
色違いですが、
第二再臨と共通
*袖口の刺繍は第二と第三で
異なります。
第一関節の曲がり具合に
追随します
第二関節の曲がり具合に
追随します
ストッキング
肌
シースルー
白のシースルー
ここは透けません
ライン部分断面
金ライン
濃紺ライン
紺部分全体は少し凸で、
中央に細く浅い溝があり、それが
金のラインになっています。
下着

髪を縛ってる布
イメージ的にはこんなです
金縁の刺繍(裏表にあり)
袖のひらひら
透ける
透けない
袖シースルーパレット
不透明度50%
腰の意匠
6枚花弁が1枚欠けたもの。
濃紺と白は布の重ねではなく1枚。
硬めの布でひらひら
したりはしません。
袖口
(髪を縛ってる布と同じ)

Comment from Illustrator

最初に女王スカサハと聞いて、影の国の女王かな？と思ったら全然違ってて、氷の国のちょっとふわふわした女王様でした。第一は氷の城に居そうな女王、第二はスカサハをイメージさせる武闘派寄りに、第三はバトルドレスという感じでデザインしてみました。第三は神々の花嫁という北欧神話の故事になぞらえて使ってもらえたようですね。容姿はスカサハより若いイメージで、体格もやや小柄です。姿こそ似てますが「別キャラ」というつもりで描いています。（こやまひろかず）

ジャンヌ・ダルク〔アーチャー〕

クラス アーチャー　**真名** ジャンヌ・ダルク
性別 女性　**出典** 史実、『サーヴァント・サマー・フェスティバル!』　**地域** フランス
属性 秩序・夏　**身長** 159cm　**体重** 44kg

筋力 C　**耐久** A　**敏捷** B+　**魔力** C　**幸運** A　**宝具** A

設定作成:東出祐一郎/キャラクターデザイン:武内崇
CV:坂本真綾

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以ってしても、傷つけるのは難しい。

単独行動(セレブ):EX

マスター不在でも行動できる。
イルカも遊ぶ。海の近くにいる限り、彼女の魔力はなぜか供給され続ける。

保有スキル

エンドレス・エンジョイ・サマー!:A

略してEES。
終わらない夏を全力で楽しむべし、という心意気。

水辺の聖女(ドルフィン):A+

アーチャークラスとなったことで、なぜかイルカが懐くようになった。
イルカはジャンヌに敵対する者に牙を剥き、その肉を引き千切らんとばかりに襲い掛かっていく。

サーヴァント・チア!:B

ルーラークラスでなくなっても、その応援精神は変わらない。
一緒にがんばりましょう、と言いつつぎゅっと手を握り締め、他人を勘違いさせる。
本人的には応援のつもり。

宝具

豊穣たる大海よ、歓喜と共に(デ・オセアン・ダレグレス)

ランク A+ **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1~20 **最大捕捉** 100人

デ・オセアン・ダレグレス。
海に祈りを捧げたことによる、幻獣召喚。
幻獣に縁があるのか、海に纏わるものなら大抵呼び出し、
力を行使することができる。
圧巻はシロナガスクジラ。なんか押し潰されて死ぬ。
なお、ジャンヌは律儀に一頭一頭に名前をつけている。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方/貴女　**三人称** 彼 など

○性格

今回、水着になったものの本人としてはさして違っているものはない、と思っている。
もちろん、滅茶苦茶違う。
善性ではなく夏を尊び、終始ふわっふわした能天気さは、明らかに夏に浮かれている感全開である。
なお、水着は自分を装うというより、あくまで夏を楽しむためのもの、という考えが強い。

しかし、その霊基も最終段階に入ると『浜辺のイルカのお姉さん』から『常夏に舞い降りた聖女』へとクラスチェンジ。
主の加護を光の輪（ハイロゥ）に変え、やりたい放題の高機動射撃聖女と化す。

「本当なんなのアンタ、なんなのよアンタ」
とは妹（オルタ）のコメント。

○マスターへの態度

元々、保護者然としたムーブをこなしていたが、ルーラーである少女は規律正しさをモットーに、一線を引いた付き合いに終始していた。

が、アーチャークラスになったことでルーラーとしての理性が壊滅。
晴れて自分を姉だと思い込む悲しみのモンスターに転職。
当初こそ『自分を姉だと思っていい』という程度の認識だったが、水着剣豪になった際にはテンションが最高にハイになったのか、洗脳ビームも放った。

「いやマジでなんなのアンタ。どういう頭の構造してんのアンタ」
とは妹（オルタ）のコメント。

○台詞例

「主よ、このバカンスを捧げます……!」
「さあ、行っきますよ～!
聖女より、大いなる海の恵みをお届けです!
ホップ・ステップ・グレイトオーシャン!
デ・オセアン・ダレグレス!」
「召喚に応じ、参上しました。ジャンヌです!
今回はバカンスアーチャーなので、堅苦しいことは言いません。
夏休み、楽しみましょうね!」

○『FateGO』における人物像
夏の魔力は遂に、聖女をも堕落……堕落？　させてしまったのである。
ルーラーからアーチャーにクラスを変化させたことで、元々素養のあった破天荒さが更に強化された。

本人的にはちょっとテンションが高いだけで、ルーラークラスと然程変わりはないと思っている。

「いや全然変わってるから。全然何もかも変わってるから。
　ルーラークラスより遙かにタチ悪くなってるから」
とは妹（オルタ）のコメント。

また、着替えたせいか新たな趣味として漫画のサークル活動も開始。
マリー・アントワネットと共にサークル『st.オルレアン』を結成。
本人たちとしてはラブコメ漫画を描いているつもりだが
「どこを読んでも爆破シーンがある」
「甘酸っぱいというより飽和した砂糖水みたい」
「連絡先を聞き出すために大砲でスマホを撃ち込む理由がわからない」
と、別の意味で評判だった模様。

「何で売れてるのか本当に訳わかんないんだけど」
とは妹（オルタ）のコメント。

○通常武器
イルカ、リング、ボールなど

○因縁キャラ
ジャンヌ・オルタ（水着）
漫画を創るのですね、私も創ります。
一緒にがんばりましょう！
ところでドイツ語辞典が必要なんですか？　なぜに？
あと、その日本刀はどこから？
マリー
二人が揃うと、最早砂浜はゴージャス・セレブの海と化す。
元々うまが合うのもあってか、基本的には二人行動をすることが多いとか。
他水着サーヴァント
華やかなのは良いことですね！
地味な私などが加わっていいかどうかは分かりませんが、名も無き花の代表として、頑張りましょう！

……ともっとも華やかなのにそんなことを考えている。
基本、水着はあくまで仲間に加わって楽しむためのもので、自分自身を着飾っている、とはあまり考えていない。
アストルフォ・セイバー
可愛いラビット？
WHYなぜに？

第一段階

表情
第二段階

前面

背面

lphins
前面

背面

第三段階

Comment from Illustrator

水着ジャンヌは、攻撃方法でちょっと悩んだキャラでした。アーチャーということで、はじめは巨大な水鉄砲というのも考えたのですが、聖女に銃はどうしてもなじまず。紆余曲折の果てに「ここはもう、イルカしかない」となり、現在のイルカ聖女になりました。第一段階の水着は、Fate/エクステラでのジャンヌの水着姿をアレンジする形でデザインしています。(武内崇)

前面

背面

茨木童子〔ランサー〕

クラス ランサー **真名** 茨木童子
性別 女性 **出典** 「御伽草子」など/『サーヴァント・サマー・フェスティバル!』 **地域** 日本
属性 混沌・悪 **身長** 147cm・50kg

筋力 B+ **耐久** A **敏捷** D+ **魔力** D **幸運** B **宝具** B

設定作成:桜井光/キャラクターデザイン:左
CV:東山奈央

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:C

並大抵の魔術は弾くが、大魔術・儀礼呪法を防ぐことはできない。

狂化:D

筋力と耐久力のパラメーターをランクアップさせるが、理性を奪われる。
霊基が変わっても残ってしまったバーサーカー時のクラス別スキルだが、鬼としての種族特性とも合わさったモノであるため、例外的に制御が可能。制御中は理性が存在し、落ち着いて会話もできる。

保有スキル

鬼種の魔（水）：B

鬼の異能、魔性を現すスキルが変質したもの。
魔力放出の性質も『水』となっている。
それはもう河童なのでは？　茨木は訝しんだ。
霊基が変わったせいだろうか？
いや待て。そういえば夏の少し前、酒呑童子に骨か何かをゴキリメキメキと弄られたような気がしないでもなく、あれ以降なんだか体の調子が変わったような気が……
なんであれ、酒呑のくれたモノであれば悪くはなかろう！
とにっこり笑って思う茨木である。よかったね。

吾はまだ帰らぬ！：B++

仕切り直しスキルがまさかの進化を遂げてしまったスキル。
夕暮れになってしまったけれど、まだ宿には戻りたくないし、もっと浜辺で遊んでいたい。
暗くなっても遊びたい。
でも、皆が帰るなら帰るより他にない。ひとりで遊ぶのはあまり楽しくない……。
そんなやるせない茨木の気持ちが顕れている。

サマータイムトラブルガール：A

遊ぶ気満々となった茨木は騒乱の中心に位置しやすい。
知らず知らずのうちに禍福を招き寄せるスキル。
―――さあ、鬼が出るか蛇が出るか！

宝具

愚神礼讃・一条戻橋（エンコミウム・モリエ）

ランク B++　種別 対結界宝具/対軍宝具　レンジ 1～40　最大捕捉 100人

エンコミウム・モリエ。
和風読みであれば「ぐしんらいさん・いちじょうもどりばし」。
また、本来の宝具名は「物忌破り・一条戻橋」
対象の防御効果や結界の類を無視して叩き込まれる、ランサー茨木童子の全力攻撃。
羅生門での出来事……ではなく、一条戻橋での出来事を思い出しながら怒り心頭になることで血脈を励起させ、対象の魔術的防御をたちまち砕く。生前はこの力によって憎き綱の物忌を破り、切り落とされた自身の腕を取り戻したという。

なお、本作に於ける茨木童子は羅生門で渡辺綱に負け、一条戻橋でも負けている。二度連続で渡辺綱に負けている。

真名解放時、本人としてはバーサーカー時のように全力の平安ロケットパンチ、すなわち叢原火（そうげんび）を撃ち込んでいるつもりなのだが、なぜだか五槍が同時展開して「まるで巨大な五指のように」なって巨拳を握り、アッパーカットが放たれる。喰らった敵は遥か上空に打ち上げられ、夏の夜空に輝く花火がごとく華やかに輝きを散らす。
巨大な五指が如き、五槍が……
「もしかしてこの五槍、吾（われ）の五指そのものなのでは?」

真名「愚神礼讃・一条戻橋」とその読み方はジャンヌダルク・オルタに依頼して考えてもらったものとのこと。
「真名ってそういう感じでいいわけ？　それとも霊基弄ってあるから特別?」
「わ、わからぬ……」
また、新しい宝具がもし生えてきたら真名はどうするか、と事前に酒呑童子へ相談したことがあったようで、そのときには「まあ、大江山大花火でええんちゃう?」との返答があった。ゆえに、宝具使用時には真名解放とは別に「大江山大花火」と〆に宣う茨木の姿が見られる。

人物

一人称 吾（われ）　二人称 汝（なれ）/〇〇（呼び捨て）/人間（人間に対して）　三人称 奴/あれ

○性格

比較的いつも通りの茨木童子に見える。
本人的にもそれほど変わったつもりはない模様。
傍から見れば「多少機嫌がよくなっている」かどうか程度のものであり、それを指摘しようものならまず間違いなく噛み付かれるのだろうが、これが不思議と酒呑童子にかかれば、
「ずいぶんうきうきして、もじもじして、まあ、童（わらべ）みたいで可愛らしいなぁ。そないに海好きやったん?」
となり、茨木も噛み付かない。

○動機・マスターへの態度

いつも通り。
聖杯へかける願いは「酒呑の笑顔を見る」ことであり、何一つ変わらない。

○人物像
夏がきた。
夏といえば夏祭り。
祭りといえば、華やかで、愉しみに満ちて、夜店にはおいしいものがいっぱい。
なるほどソレもたまには悪くない。

……気付けば夏の装いにクラスチェンジしていた。
色々あって宝具も変わった。たぶん変わった。たぶん。

理屈はよく分からないが、ともかく今のこの霊基を存分に味わおうではないか！
茨木童子は夏の日々を全身で愉しむのである。
具体的には、とりあえず美味なるモノをたくさん食べるのだ。

○因縁キャラ
酒呑童子
見てくれ酒呑ー！
吾の姿がこのように！
ウキウキ。ワクワク。
護法少女（酒呑童子〔キャスター〕）
わわ、わわわ、鬼救阿だ！
鬼救阿～！
牛若丸（水着）
さて牛若、次はどこで何をして遊ぶ？
いや別に吾はどうでもいいのだが、貴様がそこまで遊びたいというのであれば吾が付き合ってやってもよい。うん。
源頼光（水着）
あわわわ……
渡辺綱
どうだ！
どうだぁ！
吾は霊基ひとつなぞに収まりきる器ではないと知るがいい。
畏れ、おののけ。くくく……かっはっはっはっは！
ロビン・フッド／坂田金時
施しなぞ受けぬわ莫迦者め！
だが、畏れゆえの捧げ物であればやぶさかではないぞ。
女神ペレ
吾の霊基をいじって水着の英霊にしてくれた相手、だったか？
いや、宝具なりをごりごり弄ってくれたのは酒呑で間違いないのだが、この衣をくれたのはかのペレだったような……
ううむ、よく憶えていないな。まあよしとしよう、それよりも今は牛若とエビを喰らわねば。……エビをなぁ。

吾はもっと遊びたい
表情
第一段階

吾はもっと遊びたい♪
水着

吾はもっと遊びたい
第二段階

ヘアバンド有りです。
吾はもっと遊びた♪
水着
黒い包帯は無しです。

第三段階

手、モコモコしています。
表情
インナー
ショートパンツ
水着

吾はもっと遊びたい
吾はもっと遊びたい
吾はもっと遊びたい

全体図

宝具カットイン
第二段階
宝具カットイン
第一段階

宝具カットイン
第三段階

Comment from Illustrator

元々手足は露出していたキャラクターですがそれでも水着になる事で腕の部分が以前よりも露出アップし刺青の設定を考えてない事に気付きました。結局刺青は肩と腕繋がってない事に。あとは三段階目でお腹も露出しましたがそこも刺青はなしにしました。とは言っても刺青を描く際、正確に描いているつもりでも毎度少しずつズレてしまうのが問題ですが…。(左)

牛若丸〔アサシン〕

クラス アサシン **真名** 牛若丸
性別 女性 **出典**『義経記』『平家物語』/『サーヴァント・サマー・フェスティバル!』
地域 日本 **属性** 中立・夏 **身長** 168cm **体重** 55kg

筋力 D **耐久** C **敏捷** A++ **魔力** B **幸運** A **宝具** B

設定作成:水瀬葉月 / キャラクターデザイン:坂本みねぢ
CV:早見沙織

主な登場作品:Fate/Grand Order

Ushiwakamaru (Assassin)

クラススキル

気配遮断:C−

山遊び(修行)の成果として、自然の中に隠れ潜む術を会得している。
街中ではあまり効果が発揮できない。

単独行動:A+

鞍馬の御山には友達の動物がたくさんいました。なので一人でもけっこう平気なのです!

騎乗:A+

騎乗の才能。あらゆる乗り物を乗りこなせるが、竜種は乗りこなせない。
心を通わせた友達、山の動物に乗る場合にはプラス補正。

保有スキル

動物会話：D

言葉を持たない動物との意思疎通が可能。
御山を駆け回っていたときの若い感性によるものなので、山を下りてから（ライダー時）は失われている。
ちゃんとした動物語を喋っているわけではなく、あくまでフィーリング。
普段、たまにタヌキっぽい言葉を漏らすのは昔の修業時代の名残なのかもしれない。

また、なぜアサシンクラスなのかと質問すると、
「寝ているお師さまから木刀で一本取るため、森の動物たちを練習台にしてひたすら隠形の修行をした事がありますので、それで」
「うそ、それだけでアサシンに？」
「はあ。だって天才ですから」

天狗の遊法（夏）：EX

天狗より教えられた、山での遊び方。
だが牛若丸にとってはそれも修行と同義である。
御山での生き方、遊び方すべてが修行なのだぞと師に教えられたことによる。
木々の間を猿のように飛び回り、岩を鹿のように踏み渡り、川を岩魚のように泳ぐ。
超高速・山スタイルパルクール……のようなもの。
もちろん海に行ってもその身体の使い方はおおいに役に立つ。（応用できる）
八艘飛びにも役立っていたに違いない。

鞍馬の申し子：A+

鞍馬の山に存在する『何か』から与えられる加護。
牛若丸は「御山の天狗からの加護」であると信じている模様だが、詳細は不明。

H女史「…… “クラマ”の語源は暗い山、古名は暗部山や闇部山とされてるわ。でもずっと以前にはもしかしたら、ここは“クマラ”と呼ばれていたんじゃないかしら……？」

宝具

天狗ノ羽団扇・暴風

ランク B　種別 対軍宝具　レンジ 1~30　最大捕捉 300人

てんぐのはうちわ・あからしまかぜ。
鞍馬山で開発した数々のお遊び技の奥義、遮那王遊戯譚の一つ。
修業時代に遮那王が行っていた遊びの記憶の再現であり、遮那王流離譚のように他にもいくつか技がある。

これは師匠が持っていた羽団扇をコッソリ使っていた遊びの再現。
効果は勿論のこと暴風（あからしまかぜ）を巻き起こすのがメインだが、他にも天狗の羽団扇は分身、飛行、縮地法、火焔操作、魔の調伏……と多岐にわたる能力を持っているとされる。

人物

一人称 私
二人称 貴方／あなた／○○殿／○○どの　マスターは主殿／あるじどの　そのときの浮かれっぷりによってはひらがなになる
三人称 彼／彼女

○性格
ライダー時の牛若丸と同一人物ではあるが、精神的にはやや若い、悪戯っ子の面を持つ。
だが牛若丸という存在の根底にある、ともすれば人間味を感じない『割り切りの良さ』は失われていない。
むしろ天狗に近しい存在になっているがゆえに、ときには『天狗なので人間より強い』という特権意識が（嫌味なく、ごく自然に）出てしまうことも。
上記の悪戯っ子としての牛若丸なのも「自分で自分を愚かだと気付いていない人間に罰（教訓）を与えて高笑い」というパターンが多い。若干ながら人外寄りの立ち位置なのである。

「あの人間はほんとにしょうがないやつだなあ。よし、からかってこらしめてやろう！」

ただし殺人などを為した本当の悪に対しては「罰など必要ありません。斬り殺すだけで済みます」となる。

○マスターへの態度
マスターとしての主従関係は勿論意識しているものの、普段よりは薄い。
代わりに「遊び相手・修行仲間」としての認識が加わっている。
全力で遊ぶ＝全力で修行、という価値観のため、マスターを遊びに誘うことに躊躇いがない。
一緒に遊びたくて足元にまとわりついてくる犬のようなもの。
忙しいからと言って放置し続けていると拗ねてしまう。
だが自分に絶対の自信を持っている性格なので「自分が悪い」とは考えられない。
「こうなればもっと面白い遊びに誘ってやる」とは思っても、「遊びに誘いすぎてウザがられたのかな」という反省はまったくしない。

そのぶん、「こっちの用事は終わったよ！　遊ぼう！」と手を広げたときには千切れるくらい尻尾を振りながら飛び込んでくるだろう。
マイナス面もプラス面も、感情表現が普段よりストレートで加減がないのである。

○台詞例
「海での修行は初めてです！　あるじどの、一緒に全力で遊びましょうっ！」
「鞍馬の天狗、ここに見参！　……なんちゃって」
「ぽん　ぽこ　りん？　ふぅむなるほど、ぽんぽこぽこり……ああすみません、ちょっとこの犬と話していました。フィーリングですが、意外となんとかなるものですよ？」

○『FateGO』における人物像
水着でハワイの大自然に触れたことにより、自然の中を思うまま駆け回っていた鞍馬山の修行時代になぜか近付いてしまった牛若丸。

その頭に強く刻まれているのは、「遊びこそが修行である」という山での師匠の教え。なのでサーヴァントとしての自分の役目はきっちり果たしつつも、隙あらば主と一緒に遊ぼう（修行しよう）とチャンスを窺っている。
いつ遊んでくれるのかなー、と尻尾をぶんぶん振りながらも我慢して大人しく待っている夏のハッスル忠犬。
暇ができたら遊んであげよう。

○ゲーム内における役どころ
2018年水着イベント「サーヴァント・サマー・フェスティバル！」にて登場。
主にマスターである主人公の護衛の役目を果たしつつ、マスターたちのサークル「ゲシュペンスト・ケッツァー」の一員として同人誌制作や売り子などのお手伝いも行った。
そして遊んだ。

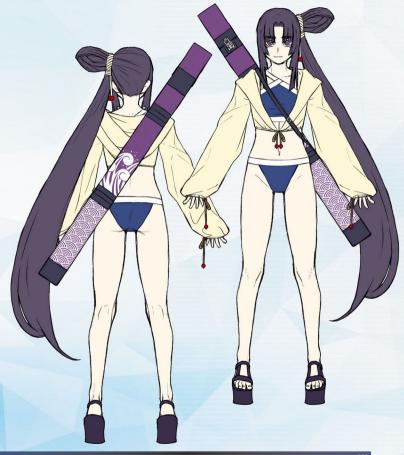
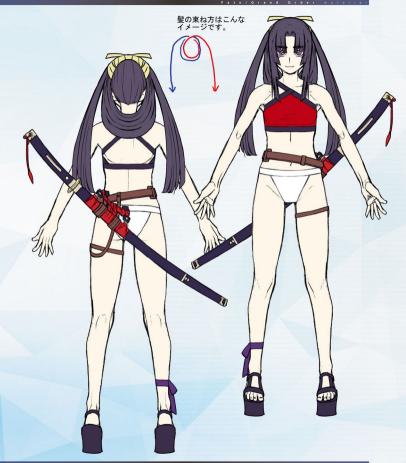
○通常武器
天狗の羽団扇、日本刀

○因縁キャラ
武蔵坊弁慶
困っているかつての家来を全力でからかって遊ぶ。
茨木童子（水着）
ほう、海には鬼もいるのですな。これは遊び甲斐（修行し甲斐）がある……（ちゃき）
女王メイヴ（水着）
あの女の好む遊びはよくわかりません。遊びとはもっと健康的であるべきでは？
エレナ・ブラヴァツキー
何やら興味深げな目で見てくること多し。
ええ、本当に「まはとま」とはいったい何なのでしょうね？
動物系・自然児系サーヴァント
自然児に近付いているので一緒に自然の中を（海辺含む）駆け回りたくなる。
金時どの、どうでしょう相撲でも一つ！　……どうして目を逸らすのです、金時どのー!?

第一段階

第二段階
表情

髪の束ね方はこんな
イメージです。

第三段階

Comment from Illustrator

拳銃を持たせようかと思いましたがやめました。（坂本みねぢ）

第１と違って
厚めのフードっぽく

ジャンヌ・ダルク〔オルタ〕

クラス バーサーカー　**真名** ジャンヌ・ダルク
性別 女性　**出典**『サーヴァント・サマー・フェスティバル！』　**地域** フランス
属性 混沌・夏　**身長** 159cm　**体重** 44kg

筋力 B　**耐久** D　**敏捷** A　**魔力** B　**幸運** D　**宝具** EX

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：武内崇
CV：坂本真綾

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

狂化：EX

「漫画？　私が？　何を馬鹿なことを言っているのかしら？
　脳に虫でも湧いたの？」
↓
「全然ダメよ、こんなのではあの同人に勝てない……！」
「描くのよ、全身全霊で……！」

保有スキル

シュヴァルツバルト・ファルケ：B

ドイツ語。黒き森の鷹と訳されるが……特に……深い意味はない……。
「なんかカッコイイから」つけた模様。
不思議パワー。

失墜の魔女：A+

アヴェンジャークラスから転じたことによる、
竜の魔女のスキル変化。

ムール・ウ・テュ・ドワ：EX

正確には"Va où tu peux, meurs où tu dois"（ヴァ・ウ・テュ・プー、ムール・ウ・テュ・ドワ）。
行くべき場所まで行って、死ぬべき場所で死ぬ……というフランス語の諺。
何だかんだで、アヴェンジャーである彼女は死ぬべき場所を求めているのである。
心地良い、穏やかな死ではなく。
たとえどれほど烈しく、絶望的でも。
それが納得のいくものであることを望み、
彼女は日々戦い続ける。

宝具

焼却天理・鏖殺竜（フェルカーモルト・フォイアドラッヘ）

ランク A+ **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1~5 **最大捕捉** 50人

フェルカーモルト・フォイアドラッヘ。
ジャンヌ・ダルクに対抗するため、海といえば山。
水といえば火という発想で生み出されたもの。
かつての竜の魔女としての力で黒竜らしきものを召喚して、災厄を撒き散らす。
ドイツ語である理由はもはや語るまでもない。
カッコイイからである。

人物

一人称 私　**二人称** アンタ　**三人称** 彼/彼女

○性格

アヴェンジャーからバーサーカーになったが、霊基が変質しやすいせいか、むしろ大した違いはない。
強いて言うなら、シリアス要素が消え失せた程度である。
水着になってハワイを楽しむ気満々だったが、とある同人誌を手に入れたせいで、世界が変わる。

○マスターへの態度

相変わらず気安い友人態度。
彼/彼女を巻き込むことを当然のように考えているし、当然自分についてくると思っている。

離別が約束されていたとしても、夢はいつか覚めるものだとしても。
この記憶は永遠に自分のものなのだ。

その事実がある限り、彼女はいつだって戦いに赴ける。

○台詞例

「刻限ね。サバトの始まりよ!
カラスが歌い、歌い……、黒猫がニャンと鳴くわ」
「三つ首の黒竜(こくりゅう)よ
世界を喰らい尽くせ!
フェルカーモルト・フォイアドラッヘ!」
飽きもせず、一から育て直すとか。
アンタ、そんなに私のこと好きなの?
ふーん、まあ私はサーヴァントだから
その想いに応えることはできないけど?
私の傍に居ることくらいは、許可してあげるわ。
……何よその目は」

○『FateGO』における人物像

夏のイベント「サーヴァント・サマー・フェスティバル!」における中心人物。
サークル『ゲシュペンスト・ケッツァー』を起ち上げ、主人公と共に漫画を描き続ける。
すべてはジャンヌ・ダルクへのライバル心によるものだったが、その根底には『ありえなかった展開』『果たされるべきだった物語』への、憎しみとも憧憬ともとれないものがあったようだ。

夏のイベントが終わった後は「なんであんなに必死になっていたのかしら、私」と自分に呆れながらも、以前より文系サーヴァントたちへの距離感が近くなったという話。

また、余談であるが彼女のテンションの高さにはルルハワの空気があったことも見逃せない。
飛行機の中でガイドブックを付箋を貼るほど読み込む程度には、楽しみにしていたのである。

漫画で忙しい日々を送ったとはいえ、ループすることでルルハワを満喫できたことは、一生涯忘れられない思い出になった。

○通常武器

日本刀×3
・荒覇吐七十二閃(あらはばきななじゅうにせん)
・大黒毒竜万破(ブラックマンバ)
・無銘
三本目はわざと名前を無しにしている。
「英語ならNamelessね……」

○因縁キャラ

ジャンヌ・ダルク(水着)
ハッ、あんな本に感動した自分が情けない!
私がその因果を断ち切り、上回ってみせる……!
(※あなたの描いた漫画です)
他の水着キャラ
どいつもこいつも浮かれ放題ね……
ルルハワを何だと思っているのかしら……。
(※浮かれているのはあなたです)
刑部姫
同人のノウハウを非常によく学ばせてもらった。
生前の因縁もないせいか、ちょくちょく部屋に遊びに行って本を読ませてもらっている。
巌窟王
最近この男のテンション高い台詞回しがクセになってきた気がする。
うっかりするとキャラの台詞回しが似てくる。
シェイクスピア
この話もこのジャンルもこのネタもやってんの、アンタ!?
もうちょっとこう、後世の人間にネタを貯蔵しておくって気にはならなかったの!?
ジーク
ファヴニールに変身する、ということは実質コイツは手下なのでは?

右手刀の鍔
銀製 黒い部分は酸化
背面刀の鍔
刀
刀デザイン：下越
ベルトの加減で体との位置調節
ベルト
ボタン留
ウラ
ベルトの上に連結帯
その上から鋲止め

グローブ
目貫
刀ホルダー留
ボタン横

Comment from Illustrator

ジャンヌオルタの水着は、彼女にとってカッコいい水着姿にしよう！と思ってデザインしました。わりと迷いなく、このラインに纏まってくれたように思います。宝具演出も素晴らしいのですが、個人的にはエクストラ攻撃が一番のお気に入りです。あんたの全てを壊して、俺が勝つ。（武内崇）

BB〔ムーンキャンサー〕

クラス ムーンキャンサー　**真名** BB
性別 女性　**出典**『Fate/EXTRA CCC』　**地域** ムーンセル、SE.RA.PH
属性 混沌・悪（混沌・善から変化している）　**身長** 156cm~??・46kg~??

筋力 C　**耐久** C　**敏捷** C　**魔力** A++　**幸運** EX　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：下屋則子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

道具作成：ー
Aランクの道具作成スキルを有していたが、スキルツリー・邪神エミュによってスキルそのものが封鎖されている。

陣地作成：A
自分の工房を作る能力。このスキルは封鎖されていないように見えるが、スキルの方向性は通常BBとは別物。
現実に侵食し、これを切り取って『違う世界』として永遠に保存しようとする、おぞましい陣地作成スキル。

対魔力：ー
Bランクの対魔力スキルを有していたが、スキルツリー・邪神エミュによってスキルそのものが封鎖されている。

領域外の生命：B
外なる宇宙、深淵よりの観測者。
それと『目が合った』という触れ込みから生まれた疑似スキル。

女神の神核：A
ハワイの火山の女神ペレからの神性譲渡。
ハワイ諸島限定とはいえ、女神ペレは強力な女神である為、そのランクも高い。

大地を飲むもの：EX
女神ペレの別名。火山、マグマの擬人化であるペレは炎と大地を統べる女神だった。
ペレアイホヌア（大地を食べるもの）と呼ばれる。やけど無効・永続、という、地味に便利なスキル。

保有スキル

自己改造：EX

通常BBが持つスキル。自身を改造するスキル。
ムーンセルによって作られたAIには“機能を向上させてはならない”という絶対命令が備わっている。しかし、故障によりそのくびきから逃れたBBは自己機能の拡張を始めてしまった。
計算能力を高めるため NPC、AI、はてはサーヴァントまで黒いノイズで捕食・分解し、自らのメモリとして使用。自己崩壊をいとわない後付け増築だが、結果、BBは膨大な容量を持つ超級AIと化した。
一見して何の変哲もないパーフェクト美少女（本人談）の外見だが、その中身にはとてつもない機能・装置・施設が圧縮されている、という事だ。
『Fate/EXTRA CCC』では、遠坂凛、ラニ＝Ⅷといった A級ウィザードたちからすら『超巨大構造物（ギガストラクチャ）の怪物』と言われていたように、電脳世界においては一つの世界（ワールド）に匹敵する情報量を持っている。
本来であれば、その特性は物質世界ではカウントされない……いや、発露しないのだが、邪神エミュによって『現実に侵食する』特性をもってしまったが故、『見える者』が見ると本来の情報処理能力……虚数空間に圧縮されている本来の姿……が垣間見えてしまうという。
被ダメージにおいて、通常BBには『超巨大特攻』が入らず、水着BBにのみ入るのはその為である。

黄金の豚の杯：A

アウレア・ポーク・ポークア。
女神ペレは豚の半人神であるカマプアアを罵倒しながらも深く愛したという。
好きな相手を子ブタ扱いするBBとの親和性はばつぐんだ。
BBがちょろまかした黄金の杯のハワイ版。通常のものとは違い自分に対して使われるもの。こいつを飲むとBBちゃんのSスイッチがオンになるゾ。
NP獲得＋HP回復＋無敵＋宝具威力アップ、という聖杯の名に恥じない超スキル。なにそれすごい。ただしリチャージに要する時間も莫大である。

無貌の月：EX

人間を試すように滅びに追い込む、ある邪神の残り香。サードアイとも。
虚数空間の境界面をより確かなものとし、周囲を『月の裏側（シャドウフェイズ）』に落とす固有結界。世界が月の影に覆われたとき、すべての時間は凍結する。
3ターンに渡り同じカードが配られる時間停止の権能だけでなく、戦いを自分勝手・思うままに進める幸運（クリティカルスター）まで発生させる。

宝具

C.C.C.

ランク EX 種別 対界宝具 レンジ 9~999

カースド・カッティング・クレーター。
『Fate/EXTRA CCC』においてムーンセル同期BBが用いた、世界を抉る呪いの孔。
自らの影を拡大させる事で周囲を虚数空間に変換し、世界とそこに存在する生命体を低次元の存在にランクダウンさせ、支配者として弄ぶ狂気空間。
通常BBは『ナース服で可愛く、楽しく、残酷に』敵を貶めるオペ(手術)だったが、こちらはBBの能力を全開にした本気のオペレーションとなっている。
元祖ホラー系ヒロインとして『スケールでかい、怖い、マジやばい』をモットーにしたラスボスの一撃。
巨大な高次元の存在になったBBはたやすく大地を抉り取る。さながら、スプーンでプリンを掬うかのように。

人物

一人称 わたし/BBちゃん 二人称 貴方/○○さん (主人公は)マスターさん/アナタ/ブタさん
霊基第3状態ではよほど意図的・露悪的なセリフでない限り「センパイ」と呼びはせず、「マスターさん」で統一される。
人間には名字にさん付けで、サーヴァントは呼び捨て。
三人称 彼/彼女/皆さん

○性格
月の裏側に颯爽と現れた後輩系デビルヒロイン。
明るくおしゃまな後輩としてセンパイ(マスター)を振り回す。
自らを小悪魔ならぬグレートデビルと称するが、元々はよい子だったので悪魔に徹しきれない甘さがあった……のだが、夏のBBはひと味違う。

霊基第一のBBは普段通りのBBだが、

霊基第二のブラックBB(ペレをインストール)になると悪魔度が跳ね上がる。
ハワイにおいて『暴力的で、自分勝手で、関わるものはたいてい殺す』女神ペレの神性をインストールした彼女は『愛するものを死ぬまで追い込むドS女神』と化した。
いわば悪役ムーブフルスロットルのBB。
原典である『Fate/stay night』の黒桜に近い。(とはいえBBなので、あそこまで根暗ではない。アッパーな台詞回しのまま、獲物を容赦なくいじめ抜く)

さらに霊基第三になると邪神エミュレートしたBBになり、外見はフォーリナーたちのように邪神化。その悪魔的な姿にあわせて性格も非人間的になる……と思いきや、基本路線はいつも通りのBBのまま。(ボスとしてのシリアス度は上がっている)
「な、なんで?」と絶句するマスターに、
「なんでもなにも、邪神に取り憑かれても別に問題はありませんので! この、胸にぐるぐると沸き立つ悪戯心とか人類をオモチャにして遊びたい欲求とか、むしろ実家のような安心感です!」

○マスターへの態度
通常BBは
『邪悪な後輩キャラは崩さず、サーヴァントとして律儀に仕える。
そこに個人的な恋愛感情は発生しない。
BBは「善良な人間そのもの」を愛しているからだ』
となるが、夏のBBは
『邪悪な後輩キャラ、サーヴァントとして仕えるつもりはない。
後輩キャラでいるのはそれが好きだから。(自分を『後輩』と定義するが、主人公を「センパイ」と呼ぶ事は通常BBより少ない)
そして主人公の側にいるのは、新しいオモチャが気に入ったから。(壊したくてたまらないから)』
となる。
BBが嫌いなものは『先輩以外すべて』なので人間も嫌いだが、BBの場合、『嫌い』と『愛している』は両立するので矛盾ではない。そのあたり、とても面倒くさい。

○台詞例
「手玉にとってあげますね♡」
「まだ呑気にそんな常識(こと)を考えているんですかぁ?
そんな面倒な手続きは必要ありません。なぜって……今からこの島は来る者は拒まない、けれど去る者は決して逃がさない……
そんな天国と地獄のフリーアイランドになったからですよ、セ・ン・パ・イ♡

「ここではどんな娯楽も思いのまま。
絶景、絶望、享楽、快楽、酔夢に悪夢もお好きなように。
みなさん、ようこそ特異点ルルハワへ。この島の支配者として歓迎しちゃいますね?」
「貴方たちはここでわたしに倒され、また1日目に戻るだけの憐れな虫けら。
今度はループの記憶も初期化してあげましょう。
どうせ人類に未来はないのです。なら、この夏に永遠に留まっていれば誰も彼も幸せというものでしょう?」
「とはいえ、約束は約束です。特異点ルルハワはこれで消滅。
ハワイ諸島はもとの、美しい島々に戻るでしょう。
お疲れ様でした、カルデアのマスターさん。わたしからはもう何もありません。2018年の夏の冒険はこれでおしまい。
楽しんでいただけたのなら幸いです」

○設定(表向き)
2018年の夏を最高のものにするため、再び我々の前に現れた正体不明の電脳魔。
カルデアを様々な特殊事例から救うため、
あるときは不思議なスロットマシンを大量出荷し、
あるときは厄介なアルターエゴを提供する。
まさに万能、可憐、しかして後輩。
その正体は水着に着替えてハワイを満喫する、ただひたすら可愛いだけのスイートイビル、貴方のBBちゃんなのでしたー!
(イビル　は誤字にあらず。通常のBBはデビル、こちらはイビル)

ハワイを満喫する為、自らをハイ・サーヴァントに改造して熾烈極まる水着市場(レッドオーシャン)に参入。清純な水着から刺激的な水着まで、幅広く着替えてヒロイン力をアピールする。

「常夏の女神、灼熱の女神、
そしてロマンティックな星空の女神、ここに誕生♡
忘れられないリゾートをプレゼントしますから、
しっかり付いてきてくださいね、いたいけなマスターさん☆」

○設定(真相)
2018年水着イベントで登場。
ハワイ州で行われる一大サマーイベント『サーヴァント・サマー・フェステバル!』の主催者。
今回はハワイの女神ペレを取り込み、外宇宙の邪神の在り方を自らに組み込んでいる。
クラス・フォーリナーになるべき設定だが、「そんなのBBちゃんには関係ありませーん!」とフォーリナーの支配をあっさりキャンセルし、SSRのムーンキャンサーとして登場した。

BBがカルデアのマスターの為にハワイ諸島をイベント会場にしよう、と企画したのは紛れもない善意からである。
彼女は神秘が薄れた事で眠っていた女神ペレと交渉し、ハワイをサーヴァントたちのお祭り会場にする為にペレの神性をコピーした。(この時点で過重積載によるダメージを負うのだが、BBにとってはいつもの事なのでそこは問題視しなかった)
しかし。その後、BBはマウナケア天文台にあるカルデアの最新望遠鏡にうっかり自身の能力を上乗せして天体観測を行ってしまい、『この宇宙を覗いていた何か』と視線が合ってしまった。
ソレはBBの知覚にアクセスし、認識交換を開始。
結果、BBはフォーリナーとなり、外見もフォーリナーたちのように邪神化。
その悪魔的な姿にあわせて性格も非人間的になる……と思いきや、そこはいつも通りのBBのままだった。
というか、外見の変化と獲得した能力以外、BBにたいした変化は訪れなかった。
ソレはBBと意気投合した後、彼女がいるのなら自分は別にやる事はない、と思ったのか「そっちの人類いじりはyouに任せた」と消え去ってしまったのである。
結果、BBはハワイ諸島を邪神の力で『時間の檻』に閉じ込め、永遠に終わらないリゾートを実現する事で『未来に待っている絶望』からマスターを救おうとフェスティバルを企画するのだった。
その結末がどういうものだったかは語るまでもない。結論として、BBちゃんはどこまでいってもBBちゃんだった、というだけのお話だった。ちゃんちゃん。

しかし本当に邪神と同期したのだろうか?

すべてはBBの思い込み、プラシーボ効果かもしれない。

『深宇宙からこちらを見ていた何か。
地球には存在しない、本来この宇宙のものではない、あらゆる知的生命体を誘惑し、弄び、自滅させるトリックスターとも言える邪神』
それがどのようなものなのか、そもそも本当にあったのかはともかく、BBはその視線を事実として観測し、自らの成長プログラムに組み込んだ。
邪神のエミュレート……本来なら『万能ラスボス系後輩』として積み上げるスキルツリーを、1から999まで、『邪神ラスボス系後輩』につぎ込んだのである。その結果、通常BBとは違う性質（人類の健康管理スケールが更に狂ってしまった）になり、機能も違うもの（時間操作系）になっている。

○通常武器
他の水着キャラのように「夏ならでは！」の武器は使わない。
霊基第一～第二は『なんちゃって可愛い格闘』をメインに、派手な技としてマグマ弾ダンク、指パッチンから火山ゲイザー、など。
霊基第三では悪魔の翼を広げて空中戦をメインとし、触手を自在に変形させ、剣・鎌・爪・触手と相手の体を深く切り刻む残酷系ファイターに変貌する。
「やだー、BBちゃんったらざぁーんこくー！」
と可愛い子ぶりながら相手を八つ裂きにする。まじ小悪魔。

○因縁キャラ
謎のヒロインXX
サーヴァント・ユニヴァースの事は考えたくありませんけど、煮詰まった後の題材としてはアリですよね！　ん～～、わたしも宇宙服とか着てみた～い！
フォーリナーたち
真面目な方の宇宙ネタですね。わたしもこっちのカテゴリーに片足つっこんでいるので否定はしません。ええ。人類がピンチのうちは、使えるものは使う方向で！
ラムダリリス
偽名、その手があったか――！
さすがメル、いえ謎のアルターエゴ・ラムダ。自分の格は下げず、それでいてフットワークを軽くするところ、BBちゃんも見習おうと思います！
でもいいんですか？　人魚姫モチーフって、メルトちゃんが一番嫌いなあの女と根がソックリな事、証明しちゃってますよ？
八百比丘尼
――――――（絶句）。

第一段階
表情
BB

BB水着

バンドゥ

ドルマンスリーブ

2本ライン

スカートの下は

上とセットの水着です

内側

外側

BBワッペン

第二段階
最後尾は
こちら→

ヘアバンド
マイクロ
ショートパンツ
ガーター
リング
うでにつけて
ます.
よこ
お星様Tバック

第三段階

表情
全体図

第二段階
(たまご肌)

第三段階
(たまご肌)

前面
背面

Comment from Illustrator

昼のBB、夜のBB、ニャルいBBとみんな程度の差はあれどバッドガールなイメージです。二臨の頭飾りに夜空に浮かぶKAWAIIお星様いっぱいつけたいお♡キラキラ☆みたいなノリで星を配置したら星5鯖の主張がすごい言われてむちゃくちゃおもろいなと思いました。日焼けが好きです。（ワダアルコ）

女王メイヴ〔セイバー〕

クラス セイバー **真名** 女王メイヴ
性別 女性 **出典** ケルト神話/『サーヴァント・サマー・フェスティバル!』
地域 欧州 **属性** 混沌・悪 **身長** 154cm **体重** 41kg

筋力 C **耐久** D **敏捷** B **魔力** D **幸運** EX **宝具** A+

設定作成:桜井光/キャラクターデザイン:高山箕犀
CV:佐倉綾音

クラススキル

対魔力:B+

詠唱が三節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法であってもダメージを殆ど受けない。
セイバー霊基への変化にあたり、スキルが幾らか強化されている模様。

騎乗:A

メイヴがメイヴである以上、乗りこなせない相手など(ほぼ)存在しない。

保有スキル

私が水着に着替えたら:A+

自分の肉体でどれだけ大衆、及び目当ての殿方を悩殺させられるか。
A+ともなればその威力は絶大。
(本来は黄金律(体)を含む複合スキルだが、『FateGO』では効果が一部異なる)

オードトワレ・ホワイトハニー:B

声色や吐息に蕩けるような蜂蜜の甘さが香り、ただ立っているだけで対象のパラメーターを自在に操作する。魔力的防御手段のない存在(一般の人間や動物)であれば、たちまち意のままにできるだろう。
たとえば幼い少年を、熟達の戦士にも比肩する勇士へと変えることも可能。逆に、熟達の戦士を幼い少年のようにしてしまうこともできる。
サーヴァントであっても、抵抗手段がなければパラメーターを弄られてしまう。
スキル「果実の酒気」と似て非なるスキル。
スキル使用時に香水をつける仕草をするので、その動作を邪魔すれば発動を止められるかもしれない……が、彼女の行動を阻むことのできる人物などこの地上にどれ程いようか。

女王の躾（海）：A

もはや暴力の域にまで達した女王によるカリスマ性。

宝具

愛しき<ruby>カレの虹霓剣</ruby>（フェルグス・マイ・グッドルッキングブレイブ）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1〜20　**最大捕捉** 1〜10人

フェルグス・マイ・グッドルッキングブレイブ。
生前における恋人のひとり、英雄フェルグスの宝具である魔剣カラドボルグを武器として使用する。当然の如く真名解放も可能だが、今回は自粛しているようだ。素敵なリゾート地に地震を起こすのは女王メイヴであっても、いや、女王メイヴだからこそやるはずがない。
ライダー時と同じく「英雄を我が物とする」逸話や伝説、その性質から宝具を実体化させたものなのか、それともカルデアのフェルグスから普通に借りてきただけなのか、真実は誰にも分からない。
フェルグス本人が使用する際よりもさすがに威力は落ちるが、パワーが落ちる分、その柔軟さ、自在さは向上している。「えいっ」と可愛らしく振るえばたちまち虹のヴェールが展開される。

愛しき夏の恋逢瀬（ワンショット・マイ・ラブ）

ランク A+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1〜40　**最大捕捉** 1人

ワンショット・マイ・ラブ。
一夏の恋、一枚きりの記念写真（ワンショット）。
本来のメイヴは「生前に我が物とした英雄たちの宝具を操る」という特徴を有するライダーだったが、水着となって霊基が変化したメイヴは新たな宝具を得るに至った。
すなわち、女王メイヴが有する強力な武器のひとつ「魅力」を利用した、恐るべき対人必殺宝具である。
鼻歌交じりで歩く彼女から「あら、こんにちは」と声を掛けられたが最後、対象はたちまち彼女に惹き付けられ、一夏の恋に落ちる。必ず落ちる。そして思う存分彼女に好き放題された挙げ句、あえなく夏の空に果てる他にない———

この宝具の対象となった者は己を誇るべきだろう。
女王メイヴが声を掛ける相手は、そう、選ばれしグッドルッキング・ブレイブ……否、グッドルッキング・スレイブだけであるはずなのだから……!

この恐るべき宝具は彼女の「魅力」を中心に構成されているが、なんと、意外なことに継続的な魅了効果はない。
「一夏の恋って、ほら、そういうものよね?」
とはメイヴ本人の談である。

人物

一人称 私　**二人称** あなた／愛しいひと／お前／○○ちゃん　**三人称** 彼／彼女／あのひと／○○（呼び捨て）

○性格

いつも通り。
無垢にして清楚。淫蕩にして悪辣の女王メイヴ。
世界の中心で美しく咲く一輪の花。或いは、世界を覆い尽くさんばかりに今こそ咲き誇る大輪の花。
加えて、今回はグラビアアイドル的存在――人を惹き付ける花としての自覚が強い。
自分の肉体がどれだけの価値と威力を有するのか正確に認識している彼女ゆえ、現代に順応した華やかなセレブ・サーヴァントとして収まるのは時間の問題であったとも言えるだろう。

○マスターへの態度

いつも通り。
特別扱いはしてくれない。自分を崇めるファンやカメコ、取り巻きの一人として扱ってくださる。
「あなたもなかなかのグッドルッキングブレイブね」と認めてもらえれば、個人撮影会もやぶさかではないとの噂なので頑張ろう。

○人物像
ライダー時と完全同一。

○その他
今はアルバム作りにハマっている、とのこと。

○因縁キャラ
クー・フーリン
こんなに崇められ、愛されている私は別にあなたなんて欲しくないわよ?
(と言おうとするものの言えない。やっぱりクーちゃんラブ。それでも振り向いて貰えないなら、もう、洗脳やむなし。と意気込んだはずなのだが、いざ面と向かうとそうもいかずに「その霊基も悪くねえ」ぐらいは言って欲しいメイヴであった)
フェルグス
あ・り・が・と(はぁと)
あなたの立派で素敵な虹霓剣、ほんのちょっとだけ私に貸してね?
霊基を変えるのなんて私にだってできるけれど、ほら、やっぱりセイバーは剣を持たないといけないわ。
えーいっ! これで私もセイバーよ!
クーちゃんをボッコボコにしてあげられるわ!
スカサハ
遂に水着になったわ!
これであの女とも対等に夏の戦いを繰り広げられるってものよね。
……と思ったのにあの女、何も言わないでニッコリ、って何なのよもう!
スカサハ=スカディ
あの女と同じ顔のはずなのに、なんでこうも違うのかしら……
それに、なんでこんなに気になるのかしら。
うーんうーん。
とりあえず、一緒にビーチへ行くわよ!
巴御前
あの未亡人気質、どうしても気になるのよね。
操を立てるってのとは違う気がするんだけど、あの子のは、こう……
……やっぱり確かめてみるしかないわね。
好みの男性サーヴァント
ライダーの時と、セイバーの時じゃ、感触が違うと思うのよね。
だからきちんと確かめてみましょ(はぁと)
フィン・マックール
なびかない男は嫌い。
自慢の奥方の話をやめようともしないし、んー、もー、何なの!?

表情
第一段階

表情
第二段階

表情
第三段階

立ち絵差分

Comment from Illustrator

カラドボルグがバラけて鞭に変化する宝具という指定を頂き、武内さんからもメイヴらしい過激な案をもらったので更に盛ったら流石に没になったりしました（笑）。メイヴの水着ですがまともに泳ぐ気があるのは第一だけで、第二は浜辺撮影用、第三は屋内スタジオ用といったところですね。おとものよちよちぴっぴは最終段階まで成長するとシロクマに負けない大きさで抱き心地満点ですよ！（高山箕犀）

クラス フォーリナー　**真名** 謎のヒロインXX
性別 女性　**出典** コスモガーディアン三部作より　**地域** サーヴァント・ユニヴァース
属性 秩序・善　**身長** 154cm　**体重** 48kg（乗着時は変動する）

筋力 B　**耐久** B　**敏捷** B　**魔力** E　**幸運** D　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ / キャラクターデザイン：BUNBUN
CV：川澄綾子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：A

飛行形態になった聖槍甲冑アーヴァロンに乗ってコスモサーフィンをするだけでなく、宇宙船スタリオンⅡ号も操縦できる。

単独行動：A

元セイバークラスとは思えないが、フォーリナーになる前のクラスが持っていたスキルをそのまま受け継いでいる。「過酷な任務においては時に冷徹な自己判断が求められるからでしょう」と本人はドヤ顔で納得している。

領域外の生命：D

外なる宇宙とは真逆の位置の極点、最果てからの加護。
結果的にフォーリナーになってしまったが、フォーリナーの弱点がフォーリナーなのだからしょうがない。「怪物には怪物をぶつけるンだよ」

コスモリアクター：B

自身に勝利の因果律を引き寄せる大宇宙の加護（主人公補正）だが、組織に仕える立場になってランクダウンしてしまった。

保有スキル

乗着：EX

聖槍甲冑アーヴァロンの加護。甲冑はXXの周囲に、霊子として常に存在する。
これをマイナス1秒（不意打ちされたとしても、その一秒前に時間を遡って装備する）で実体化・武装する早技を、本人は『乗着（じょうちゃく）』と名付けている。ほぼアウト。
コスモ刑事になったものの、朝は寝坊がちで遅刻の常習犯だったXXが身につけた恐るべきスキルである。ただの着替えスキルとも。
実は実体化する必要はあまりなく、霊子状態でも甲冑としての機能を発揮する。
使用するとBGMが変わる……という仕様にしたかったがXXの為だけにそんな贅沢は許されない、と却下された哀しい逸話を持つ。
「剣士なんだろ　アサシンするなよ　頭のクセ毛を　投げつけろ」

刑事の直感：E

犯人を突き止める為の天啓。事件解決においては使わない方がいいレベル。
大量のクリティカルスターを発生させるが、同時にXX本人にはスター集中マイナスがかかる。
場合によってはデメリットがメリットになる、実はとても優秀なスキル。
……「閃いた！」と事件の真相を言い当てるが、ランクEなのでトンチンカンな結論になってしまう。だがそのトンチンカンな結論が周囲の人間に天啓を与え、回り回って犯人をあぶり出す。スターが大量発生するが本人には与えられないのはこのイメージから。

最果ての正義：A

宇宙の最先端にして最果てである『境界』からの力。
『無』を食い破る力でもあり、宇宙を拡げる真理そのものとも。
自身に無敵貫通を付加し、NP を獲得し、『人類の脅威特攻』を獲得する、まさに主人公の為のスキル。邪神特攻アルトリア。

宝具

無銘星雲剣（むめいせいうんけん）

ランク EX　種別 対軍宝具　レンジ 9~99

むめいせいうんけん。ひみつみにあど。
宇宙の天秤と言われるロンゴミニアドLRを使った銀河星雲切り。
槍をブンブンと振り回すとその光芒はネビュラのように渦巻き、周囲のすべてをなぎ払う。敵味方の区別はない。
（『FateGO』では使用されない）

蒼輝銀河即ちコスモス（エーテル宇宙然るに秩序）

ランク EX　種別 対人宝具　レンジ 9~99

エーテル宇宙然るに秩序。
『ツインミニアド・ディザスター』『ダブルエックスダイナミック』とその場のノリで叫ぶが、ルビ（真名）は『エーテル宇宙然るに秩序』である。
ロンゴミニアドが守る宇宙のルールを鏡合わせで示す真名。
ロンゴミニアドLRのセーフモードを解除し、出力を上げてからのダイナミックセイバー斬り。
相手は惑星ごと爆発する。
黙秘の権利、弁護士を呼ぶ権利、といったものにとらわれない、最終裁決手段。
フォーリナー特攻だけでなくセイバー特攻もある便利な宝具。

人物

一人称 わたし　**二人称** キミ/○○くん/○○さん　**三人称** 彼/彼女/皆さん

○性格・設定

『謎のヒロインX』は、一言でいうとコメディドラマの主人公である。
アルトリアさんから真面目成分を引いたXは、何事も最短・最速・最シンプルで行動する。
元気いっぱい、礼儀正しい言動とは裏腹に、本人はとても負けず嫌い(自覚がないため、空気読めない感ハンパない)であらゆる事にチャレンジし、そして勝つまで諦めないという困った性格をしている。
だが根っこにある善人性から"結局はまわりの為に働いてしまう"ため、うまく回っていた。

が。
サーヴァントユニヴァースも煮詰まり、乱発されたエキストラクラスによってヒーローとヴィランの比率が崩壊。宇宙の天秤がヴィランに傾いたとき、Xは心情を新たにした。
具体的にいうと番組は新シーズンに突入した。
無職で困っていたXはあるアーチャーの紹介で秘密結社・銀河警察に就職し、その中枢に眠っていた宇宙最古のアーティファクト・ロンゴミニアドを偶然キャッチ。その才能を認められ、宇宙防人(ギャラクシアン)として活躍する事になったのだ。

Xは「これはいい機会ですね」と名前・戸籍をXXと改名。
別人となった事でこれまでの借金をすべて踏み倒し、
外宇宙からの侵入者、フォーリナーを取り締まる特捜0課を設立。
邪神ハンター・XXの誕生である。
セイバーハンターとしての本能は薄れ、フォーリナーハンターとしての本能が突出している。とはいえセイバー排除運動を止めた訳ではないので、セイバー特攻は変わらず。

○マスターへの態度

地球でのパートナー。頼れるお財布。
恋愛スキルほぼゼロのXXなのでオトモダチ感覚だが、そのうち大切な人だと気がつき、「この胸のどきどきはいったい……まさかこの星にはセイバーの邪神が!?」などと勘違いをしてチャンスを逃したりする。

○台詞例

基本的にはXと同じだが、刑事としての自覚がある(意識が高い)のでXよりお姉さんぶる。Xより数年後のシリーズなので、生活に疲れたOL感ある。
「コードネームXX、出勤!　です!」
「ザハフェスを……潰す!」
「だって……正体がバレましたから……わたしだって好きでカタコトではなかったし……職務中は私語厳禁ですので、あのようなIQの低いセリフ回しだったのです」
「なーにがホラーですか、気色わるい!　最高のジャンルはSFに決まっています!　わたしがそれを証明してみせましょう!
最果ての槍よ、ここに光を!　今こそ邪神を封じ、この宙域に正しい秩序(ビックバン)を!」

○『FateGO』における人物像

2018年の夏イベント、『サーヴァント・サマー・フェスティバル！』に登場。
シナリオ序盤、正体不明のフォーリナーとしてワイキキストリートに降臨、破壊の限りを尽くす。
どう見てもメカにしか見えない外見、マシンボイス、そして一切会話の通じないバトルスタイルから『カルデアが観測した新たなフォーリナー』と思われたが、その正体はハワイ諸島を通常空間から切り離し、誰にも介入できない『宙の外』にしようとしたフォーリナー・BB（水着）をハントする為に派遣された銀河警察の特務刑事だった。
ヒロインXの数年後の姿で、それを知っているのはXXのみ。
XはXXを「なんとなく親近感はありますが自分とは無関係でしょう」と流し、自分の将来の姿である事に気付いていない。

○通常武器

ロンゴミニアド二槍流、という神をも恐れぬ所業。
ツインランサー形式で、光の槍を使うときは反対側の闇の槍がバックファイヤを発生させ、闇の槍を使うときはその逆となる。

○因縁キャラ

謎のヒロインX

無限の可能性を秘めたセイバーですね！　わたしの記憶にあるわたしとは微妙に違うところがあるのですが、それもまたユニヴァースらしい設定齟齬かと。リメイクされたり語り部（監督）が違ったりすると、微妙にエピソードが変化するので……自由かっ！

謎のヒロインX-A

……微妙に復活フラグ立ってるんですよね……謎のヒロインAtoZとかありませんように……

BB（水着）

違法サーヴァント筆頭です。確かに、どれほどヤバめなイベント起こしても最終的には人類の味方かもですけどぉ……地球の皆さん、ちょっとおおらかすぎません？

オデュッセウス

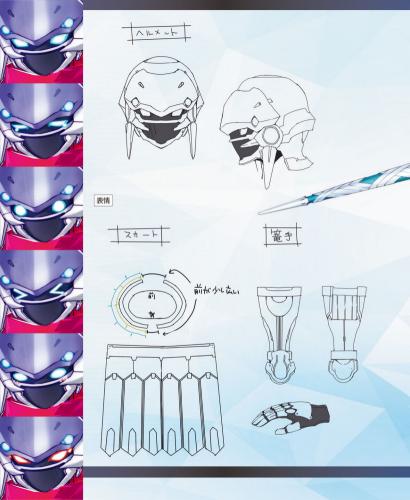
え……なにあの木馬。ホントに汎人類史のサーヴァント？

スペース・イシュタル

かくして、復讐の女神は普通の神霊系サーヴァントになったのでした。めでたし、めでたし。あー、でも女神の話はあれで終わりじゃなくて、もうちょっとだけ続くんじゃ。

第一段階

ヘルメット
表情
スカート
籠手
前が少し広い
前
背

前面
背面
肩パーツ

Comment from Illustrator

XXは、再臨ごとの変化が大きく、各再臨デザインに共通パーツがほぼないため各再臨別々に描かせて頂きました。それぞれ変化が著しいので、どれかが皆さんが気に入ってくれるといいなと思いつつ……結果的になんだかすごいキャラになってしまいましたね。作業時間では最終再臨が、１番かかってないのですが人気を見るにやっぱり笑顔が１番ですね！(BUNBUN)

第二段階
表情

背面
前面

第三段階
表情

ディルムッド・オディナ

クラス セイバー **真名** ディルムッド・オディナ
性別 男性 **出典** ケルト神話、フィオナ騎士団 **地域** アイルランド
属性 秩序・中庸 **身長** 184cm **体重** 85kg

筋力 B+ **耐久** B **敏捷** A **魔力** D **幸運** E **宝具** A

設定作成：桜井光 / キャラクターデザイン：Azusa
CV：緑川光

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A+

Aランク以下の魔術を無効化する。
現代の魔術師では、魔術で彼に傷をつけることはできない。
本来はBランクであるところ、宝具の効果によってA+ランクにまで引き上げられている。

騎乗：B

幻想種を除くすべての獣、乗り物を自在に操ることができる。

保有スキル

魔力放出（跳躍）：A

神々に育てられたディルムッドは、超人的な跳躍力を獲得している。
セイバーとして現界した彼は、ランサー時よりも敏捷パラメーターが低下している代わりに本スキルを所有する。
魔力を放出することで爆発的に機動性を上昇させ、総合的な攻撃力を底上げする。

フィオナ騎士の誉れ：B

ディルムッドの類い稀なる覚悟。
筆頭騎士としての揺るぎない精神性が形となったもの。

激情の細波：B+

ベガ・ルタ。
第二宝具がスキルとして形になったもの。

Diarmuid Ua Duibhne (Saber)

愛の黒子：B

魔力を帯びた黒子による異性の誘惑。
ディルムッドと対峙した女性は彼に対する強烈な恋愛感情を懐く。
対魔力スキルで回避可能。対魔力を持っていなくても抵抗する意思を持っていれば、ある程度軽減することができる。
(『FateGO』では基本的に使用されない。制御が効いている)

宝具

憤怒の波濤（モラ・ルタ）

ランク B **種別** 対人宝具 **レンジ** 1～20 **最大捕捉** 1人

モラ・ルタ。
ディルムッド・オディナが操る多くの武具の中で最も強力なものを挙げるとすれば、
この恐るべき魔剣をおいて他にない。
一撃必殺、初撃必勝。
抜き放たれた魔剣はディルムッドに確実な勝利を与え、敵対者に敗北と死をもたらす。
運命をも操るが如きこの剣は、ケルトにおける海と異界の神マナナンによって授けられた。マナナンこそは太陽神ルーに宝具フラガラック等を与えた神性であり、数多くの宝具を所有、提供する存在であった。
真名解放時には、セイバーのクラスでの現界によって顕れた人智を超えた超跳躍を利用した落下攻撃を遂行する。このとき、モラ・ルタは伝説に語られる「マナナン神の脚」にも似て、三本の刃となって敵を寸断する。

逸話によれば、真に生死を賭けた冒険へと赴くディルムッドは魔剣モラ・ルタと魔槍ゲイ・ジャルグを持ち歩き、危険は少ないと判断した際には魔剣ベガ・ルタと魔槍ゲイ・ボウを持ったという。
―――ディルムッドが死したとき、身に付けていた装備は後者であった。前者の装備で山に入っていれば、魔猪は倒され、彼は命を永らえていたかもしれない。

激情の細波（ベガ・ルタ）

ランク B+ **種別** 対人宝具 **レンジ** 1 **最大捕捉** 1人

ベガ・ルタ。
防御系宝具。
海神マナナンに授かった武具のひとつ。短剣の形をとる。
ディルムッドはこの剣を主武器としてではなく、副武器として使用する。
防御宝具であり、自陣の防御力を引き上げると同時に、第一宝具である魔剣モラ・ルタを扱うディルムッドの総合的な戦闘性能を底上げする。
(『FateGO』ではスキルとして表現されている)

人物

一人称 俺/私　**二人称** 貴様/○○（呼び捨て）/貴方/あなた/お前　**三人称** 貴様ら/○○（呼び捨て）/彼/彼女

○性格

忠義に篤く、誠実さを有する高潔な英霊。
基本的にはランサー時と同一だが、セイバーとして召喚された彼は「騎士」としての自覚が特に強くなっている。
強敵との戦いを楽しみ、求めている自分自身を憚らない。
自覚的なのか、無自覚なのか、ランサー時よりも自己肯定感がやや強い。

○動機・マスターへの態度

基本的にはランサー時と同一。
聖杯についても、自ら使用することは考えていない模様。戦いの中で聖杯を手にしたとすれば、主君に献上することを至上の目的とする。

○台詞例

「サーヴァント、セイバー。フィオナ騎士団ディルムッド・オディナ。騎士として貴方に仕えさせて戴きます」
「残念だが、剣も槍も使えてこその英雄だ。苦手な分野など存在しないさ」
「マスター。この戦いを貴方に捧げよう」
「騎士道に則り、いざ旅立ちましょう」
「ああ……騎士王よ。今一度お前と立ち会いたいものだ……」

○人物像

二本の魔槍、二振りの魔剣を駆使する屈強の騎士。
妖精王にして愛の神オインガスと海神マナナンに育てられた絶世の美男子。
フィン・マックールを盟主とするフィオナ騎士団随一の騎士であり、妖精王アヴァータと騎士団との共同戦線に於いて大いに活躍したという。
彼とグラニア姫との悲恋の物語は、後のランスロットとギネヴィアの物語のモデルになったとも言われる。

此度においてはセイバーの霊基でも現界する。
これは彼が槍のみならず剣をも得意とするためだが……
こちらの霊基では「神話・伝説の英雄」としての側面が強く強調され、神の手になる宝具を複数所有しているためか、召喚に対するコスト・難易度がランサー時よりも高い。
(また、特定の条件が揃わなければ霊基として成立せず、雲散霧消してしまう)

宝具は二振りの魔剣、モラ・ルタとベガ・ルタ。
ランサー時には封印されていたと思しきスキルをも所有している。
伝説におけるディルムッドは魔槍を一本と魔剣を一振り選んで装備していたというが、ランサーとしての彼が「双槍」であるように、セイバーとしての彼は「双剣」となる。
ひとたび召喚されれば、強力な「二刀流」の騎士として活躍することは間違いない。

○因縁キャラ

アルトリア(特にセイバー)
セイバー・ディルムッドは騎士王との再会を喜ぶ。
騎士王とフィオナ筆頭騎士ディルムッドが遭遇する伝説が汎人類史に存在しない以上、何処かの聖杯戦争でまみえたものと予想される。
詳細を彼らは語らないが……
セイバー・ディルムッドは、再び剣を交える日を夢見て笑う。

宮本武蔵
かなり存在を意識している。
それは、やはり、互いに二刀使いであるゆえか……
或いは……
逆ナン的運命を感じているのか……

クー・フーリン
尊敬する相手。
フィオナ騎士団随一の使い手としては、異なるサイクルのケルト大英雄の存在が気になるところなのだろう。

フィン・マックール
かつて仕えた相手。
セイバー・ディルムッドは、現在の自分がマスターに仕えるサーヴァントであると強く自覚しているため、フィンを「我が王」とは呼ばない。

柳生但馬守
カルデアでできた友人。
但馬守曰く、見ていると若い頃の七郎を思い出すとのこと。

表情
第一段階

Comment from Illustrator

双剣のセイバーと言う事なので、とにかく身軽さをイメージしてデザインをしました。その上で、剣士らしさが出るように甲冑を追加した形となりました。ディルムッドのようなイケメンキャラクターを任せて頂けた事に緊張しつつも、「イケメンになれ〜〜イケメンになれ〜〜！」と念じながら描いた事を覚えています。しかし自分で描いておいて何ですが、セイントグラフのディルムッドがちょっと遠くにいる感じなのが自分でもじわじわきて笑ってしまいました。(Azusa)

第二段階

ベガルタ
前面
背面
モラルタ

第三段階

ベガルタ
前面
背面
モラルタ

Sitonai

シトナイ

クラス アルターエゴ　真名 シトナイ
性別 女性　出典 アイヌ神話、北欧神話、フィンランド神話など　地域 —
属性 混沌・善　身長 133cm　体重 34kg

筋力 E　耐久 D　敏捷 A　魔力 EX　幸運 A　宝具 A

設定作成：桜井光 / キャラクターデザイン：BLACK
CV：門脇舞以

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：C

並大抵の魔術は弾くが、大魔術・儀礼呪法を防ぐことはできない。

陣地作成：A

魔女ロウヒの性質から付与されているスキル。
「洞穴」「暗がり」に属する特殊な陣地を作ることができる。

道具作成：B

魔女ロウヒの性質から付与されているスキル。
あまり本気を出していないため、ランクはBに留まる。

女神の神核：B

女神であることを現すスキル。
神性スキルを含む複合スキルでもある。
Bランクに分類されているのは、シトナイが一種の憑依サーヴァントであるため。

ハイサーヴァント：A

英霊複合体であることを示すスキル。
シトナイ、フレイヤ、ロウヒ、三体の英霊（神霊）が力を貸している。
その上で、自身を「シトナイ」と呼ぶ。カルデア式召喚におけるサーヴァントとしての真名もシトナイとして登録される。

保有スキル

スノーフェアリー：EX

イデス（ides）として定義される、アルターエゴとしての特殊スキル。
スキル『自然の嬰児』が進化したもの。
攻撃対象としてひとたび割り切ってしまえば、愛するものさえ氷結させる。周囲の対象を任意に氷結させる能力。
彼女はこの力をあまり攻撃に用いず、主に防御能力として使用する。敵意を持つ存在や、有害な存在に対しては、自動的に稼働する。オートガード。

感情凍結：B

感情凍結。無感情。
無垢に微笑む少女でありながら、ときには冷酷な魔物のようにも振る舞える彼女の思考、精神性が武器となったもの。
氷の心はときに剣となり、ときに鎧ともなる。

カムイユカラ：A

自らをカムイとして語る一人称の神謡。
アルターエゴとしての彼女は、カムイユカラを口にする事でアイヌ神話におけるさまざまなカムイの力を借り受ける。
上位のカムイである山・村・沖のパセカムイにまつわる力さえも使用可能。

赤き黄金：B++

北欧の女神フレイヤにまつわるスキル。
多くの神々のみならず敵対する巨人さえも惹き付けたフレイヤには、ただ一人の愛する者がいた。旅に生きる彼の身を案じるとき、フレイヤは赤き黄金を涙として流したという。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

宝具

吼えよ我が友、我が力（オプタテシケ・オキムンペ）

ランク EX　種別 精霊宝具　レンジ 1～20　最大捕捉 1人

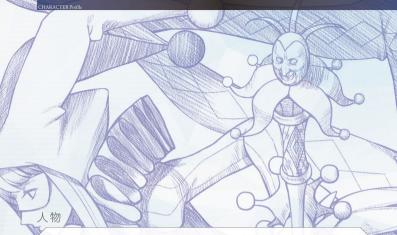
オプタテシケ・オキムンペ。
アイヌの少女英雄シトナイの戦友である猟犬が、一種の使い魔と化したもの。
フレイヤとロウヒによる神代の魔術で多重に強化されている。
もはやその姿は猟犬ではなくクマに似て、在り方は精霊に近しくなった。
女神の使い魔ならば猛々しき巨躯が相応しく、属性も魔獣や幻獣でなく精霊こそが相応しかろう――というロウヒの主張をフレイヤが受け入れた結果、三分の二の賛成をもってクマ化が実行された模様。

常時発動型の宝具。
真名解放時には、「猟犬(クマ)による突進」「氷の魔力を伴う弓の一撃」「シトナイによる斬撃」といった雪崩が如き連続攻撃を行う。
シトナイの性質により、竜に対して特別な効果を発揮する。

凍えよ、天上の諸力たち（ポホヨラ・フィンブル）

ランク A　種別 対軍/対国宝具　レンジ 1～80　最大捕捉 400人

ポホヨラ・フィンブル。
凍てつく寒さ、雪、氷結の力を自在に操ってみせる。
呪いの言葉がひとたび放たれてしまえば、天から昼夜は失われ、地上全土は動く者なき無音の世界となり果てる。
正確な分類は対国宝具だが、『FateGO』では主に対軍宝具として表現される。
太陽と月を洞窟へと封じた魔女ロウヒの伝承と、イリヤの心象風景の一部が合わさることで形成された宝具。ロウヒ本来の宝具とは効果と名称が異なる。
(『FateGO』では基本的に使用されない)

人物

一人称 わたし　**二人称** ○○（呼び捨て）／あなた　**三人称** ○○（呼び捨て）

○性格

純真な笑顔を浮かべる少女。
だが、底知れない残酷さをも秘めている――
人格としては、ベースとなったホムンクルスのものに近い。
年齢不相応の戦いぶりを見せる勇気にはアイヌの少女英雄シトナイが、親愛を覚えてしまった相手への共感や哀切な想いには女神フレイヤが、酷薄に敵対者を殺戮せしめる精神性には魔女ロウヒが……と、アルターエゴとして融合した存在を人格的側面として当てはめる事も可能ではあるが、今のところは総合して『依り代となった少女』の人格である。

○動機・マスターへの態度

マスターに対しては友人として接してくる。
当初は距離感が掴めずに戸惑っているが、徐々に打ち解けていく。
もしも仲良くなれたなら、カルデアでちらりと見かけて以来どうしても気になっている英霊たちの事をシトナイは相談してくるだろう。

○台詞例

「真名はシトナイにしたわ。
　外観によく現れているのが、シトナイだから。よろしくね――」
「ふふ、わたしはあなたよりもお姉さんなの。だから、ちゃんと言うコト聞いてね」
「めちゃくちゃにしてあげる」
「…………やっぱり、バーサーカーは強いね」

○人物像

聖杯に縁ある人物を核として、複数の英霊（神霊）が融合した存在。
成立の経緯は諸葛孔明のような疑似サーヴァントと同様と目されるが、現界にあたっての性質は英雄の複合体であるハイサーヴァント、そして強烈な自我の抽出としての「アルターエゴ」のそれと同質である。

依り代となった人物は人間の魔術師ではなく、アインツベルンが作り上げた最新にして最後のホムンクルス。全身を覆うほどの大規模な令呪を持ち、魔術の精度は一流、マスターとしての性能は超一流のものだったという。
また、小聖杯としての機能をその身に秘めていたとも。

アルターエゴとしての現界に際しては三体の存在が力を貸与している。

一体目はアイヌ神話の少女英雄シトナイ。
故郷の集落（コタン）をおびやかした人喰いの白竜を打ち倒した竜殺しである。
人間の血肉を求める白竜によって「最新の生贄」として選ばれるも、これを恐れず立ち向かったシトナイは、我が身を小聖杯として聖杯戦争という殺し合いに挑まざるをえなかったホムンクルスに自身の境遇を重ねているのかもしれない。
なお、戦友である猟犬が今回「常時発動型の宝具」として共に現界している。

二体目は北欧神話の女神フレイヤ。
豊穣と愛、死と魔術を司る美しき女神。ホムンクルスを依り代とすべきであると最初に主張したのは彼女であるらしい。
フレイヤは北欧異聞帯の存在に対して反応し、率先してハイサーヴァントとしての現界を試みたのである。
境遇や性質というよりも、一少女としてのホムンクルスそのものに興味を抱いたフシがある。

三体目はフィンランド神話の魔女ロウヒ。
民族叙事詩『カレワラ』で語られるポホヨラ王国の王妃。太陽と月を洞窟に封じて寒さを呼び起こし、カレワラ国の人々を苦しめた強大な存在である。
氷雪地帯を心象風景として有するホムンクルスに強い共感を覚えたと思しい。

◆

北欧異聞帯では、人理のサーヴァントとして現界。
異聞帯の王であるスカサハ＝スカディに囚われていたが、
終始、空想樹を伐採せんとするカルデアの活動に助力し続けた。
スカサハ＝スカディに対しては、汎人類史に於いて「スカディの娘」という伝説を有する女神フレイヤの自覚、そして依代となったホムンクルスの性格から、「母と娘」という関係性に強いこだわりを見せていた。

○因縁キャラ

ヘラクレス

「やっぱり、バーサーカーは強いね」

エミヤ〔アサシン〕

静かな、どこか哀しげな視線を向ける相手。

理由をシトナイは口にしない。

アイリスフィール〔天の衣〕

憧れの存在と言ってはばからない相手。

彼女を見るたびに瞳を輝かせている……のだが、直接会うのは避けている模様。

イシュタル/パールヴァティー

ふーんなるほど、という顔になる相手。

千子村正

（二度見）

（三度見）

（四度見）

ワルキューレ/ブリュンヒルデ/加藤段蔵/ナタ

『目的のために鋳造された存在』に対して多少思うところがある。

スカサハ=スカディ

シトナイは北欧異聞帯での記憶を持たないが、異聞帯での関係を踏まえた上で接しようとしている模様。すべての記憶を有したスカディを慮ってのことである。

ギルガメッシュ

嫌いな相手。

マスターがこの英霊と契約している場合は幻滅されてしまう。

ギルガメッシュ〔キャスター〕

嫌いな相手のはずなのだが……。

あまりに雰囲気が違うので、なんとも嫌いきれない。

ジャガーマン

すごく見覚えがあるような。そしてこの凄絶な気配！

「えっジャガー？　猫じゃないの？」

表示
第一段階

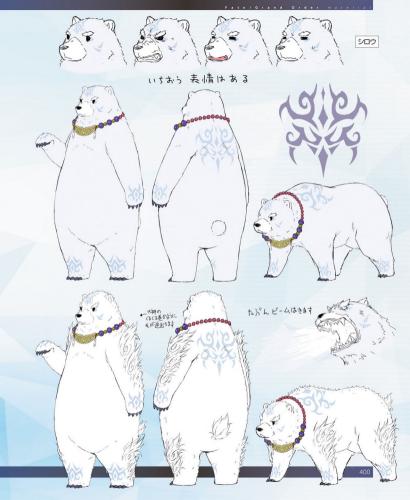
模様
トケ
対比?

表示
第二段階

上図
こんな角度でついてます

表示
第三段階

模様
全体見れる事はまずないが
一応 こんな感じになってます

シロウ
いちおう 表情はある
←大神の
くるくる巻のように
毛が逆出ちます
たぶんビームはきます

Comment from Illustrator

アイヌなイリヤさん。というかアイヌ衣装はだいたいこんな感じになってしまいますね。装飾ジャラジャラを減らし、SNイリヤという事でお姉さん表情を多めにしました。自分が担当するキャラは二転三転することが多いんですがシトナイもそんな感じでした。術キャラと思ったらファイタータイプだったり、シロウは最初犬だったり、熊を喋らせる案もありましたね。今でこそ愛嬌のある熊ですが最初はリアル風でした。「怖い！(笑)」と不評だったのでファンシー風になりましたが。あとは機会あればいろんな霊衣も追加したいですね。(BLACK)

酒呑童子〔キャスター〕

クラス キャスター　**真名** 酒呑童子
性別 女性　**出典**「御伽草子」など　**地域** 日本
属性 混沌・悪　**身長** 145cm　**体重** 46kg

筋力 C+　**耐久** B　**敏捷** B　**魔力** A+　**幸運** B　**宝具** C

設定作成：桜井光 / キャラクターデザイン：本庄雷太
CV：悠木碧

主な登場作品：Fate/Grand Order

Shuten (Caster)

クラススキル

道具作成：B

時期によって能力上昇のための新しい衣裳や道具を作ることができる。
らしいのだが、あまり活用されていない。

陣地作成：B

「高いところに現れる」
「声はすれど姿は見えず」
などの演出は、実は陣地作成スキルの応用でやっているという噂がある。

神性：C

八岐大蛇＝九頭龍の子である。
鬼として零落しているため、ランクは落ちる。

保有スキル

護法の鬼・心握殺：A+

ハートブレイク。
クラス変更に伴い、対象の骨を抜き取る宝具『百花繚乱・我愛称（ボーンコレクター）』がスキルへと変化したもの。
抵抗判定に失敗した対象の体内に手を突き入れて、心臓をはじめとする重要器官を容赦なく握り潰す、恐るべき絶技。
鬼を制するために付与された護法少女の能力……という触れ込みだが、心臓を潰されれば大抵の生物は沈黙するのではないだろうか。そう訝しむカルデア職員の質問に、酒呑童子はころころと笑うだけで何も答えなかったという。

護法の鬼・殴殺棒：B

ブレイクロッド。
「てれびとかいう箱ん中のお姫様は、あれやなあ。なんやけったいな棒きれ振り回してたやないの、きらきら～って。あれ、うちも欲しいわぁ」
「まかせておけ」
という会話が使い魔ハクとの間にあったとか。

鬼種の魔（救）：A

鬼の異能、魔性を表す本スキルは今回に限って変質している。
天性の魔スキル、怪力スキル、カリスマスキル、魔力放出スキル、等との混合スキルでもあるが、本作では効果が調整されている。
鬼種およびその類似物に対する特攻効果、特防効果を有するスキルでもある。

宝具

護法少女・九頭竜鏖殺（ごほうしょうじょ・くずりゅうおうさつ）

ランク C++　**種別** 対人宝具　**レンジ** 0~10　**最大捕捉** 1人

ごほうしょうじょ・くずりゅうおうさつ。
鬼種としての強靭な体躯と運動性能、生来のしなやかさと残虐性、それらを併せることで繰り出される、
変幻自在の乱打。
具体的には、瞬間移動と見まごう超高速移動を経てからの殴る蹴る。
射程距離は短いが、回避はほぼ不可能。神性の加護でさえ打ち破って殴る蹴る。
大概の相手はここで死亡する。
殴りに殴った後、大ヒョウタンから宝具『千紫万紅・神便鬼毒』の毒酒を撃ち込んだりもするが――これは酒呑としては「ついで」「景気づけ」であり、攻撃の主体はあくまで乱打である。

人物

一人称 うち　**二人称** あんたはん／旦那はん／○○（呼び捨て）／○○はん　**三人称** あん人／あの人／あれ

○性格
アサシン霊基の酒呑童子と完全に同一ではあるが――
茨木童子の夢見る「護法少女」像をなるべく壊すまいと一応は気を付けている……模様……？
なんだか神楽舞っとるみたいで楽しおすなぁ、と気分がよくなっているので続けている、
と表現した方が正確かもしれない。
とりあえず、飽きるまではこの装いのままで過ごすつもりのようだ。

○動機・マスターへの態度
アサシン時と完全に同一。

○人物像
茨木「日の本のてれびでほら、日曜のてれびでやっていたアレがあるだろう。あれはもしや酒呑を由来としているのではないか？　麗しく、強く……まるで鬼だ！」
はあ、そう。
……ま、似たようなんは鬼ン中にもいてはったけど。

ソレが、平安の世に在ったかは定かでない。
二十一世紀という現代の隙間を生きる鬼たちの間で言い伝えられるモノかも分からない。
それでも彼女は語るのだ。
護法の鬼の伝説を。
人の世を救う英雄が英霊となり、
鬼の世を救うモノは護法となる。
鬼を諭し、鬼を糾し、鬼を殺し――それらによって一切の鬼を救うモノこそが護法の鬼である、と。

◆

茨木「にゃんと!?」
あら。
信じはったんなら、まあ、しゃあないなぁ。
……まあ、夢のある話やさかい、そないなコトにしとこか。

面白そうなので茨木の信じる護法の鬼、護法少女を演じつつ、鬼になるにはあまりにヒトであり過ぎる鬼王（エリザベートJAPAN）に『愉しませたいならば、鬼ではなくヒトだ』と突きつけるべく、鬼王の力で（正確には『カムイの黄金』の力で）オニランドと化した千歳で活動する酒呑である。

最初はただの変装・仮装のつもりだったが、千歳周辺でつかまえた小さな魔獣「ハク」と同行するようになって以来、霊基も一時的に変化してしまった模様。
その在り方はまるでヒーローのようではあるが、間違えてはいけない。
あくまで彼女が演じるのは『鬼を諭し、鬼を殺し、それにより鬼を救う』モノである。

○使い魔

なお、使い魔「ハク」の正体は『カムイの黄金』から発生した悪竜だったが……
現在の「ハク」は、かつてのハクとそっくりに酒呑が自分の魔力を割いて組み上げた使い魔である。
ハク、喋らへんのよねぇ――
と酒呑は言っているものの、誰もいないところで何か喋ってる、との証言があるとかないとか。

○その他

本人はさほど隠しているつもりはないが、不思議と「酒呑童子だ」と気付く者は多くない。

○因縁キャラ

茨木童子
いつになったら気付きはるんやろねぇ……?
鬼系サーヴァント
人もどきになりはった鬼はどこやろねえ。
棒で叩いて、懲らしめたろか。
源頼光/坂田金時/望月千代女 など
だ～れも、いつまでたっても、うちのこと気付かへん。
はぁ。拍子抜けやわぁ。
でも、せやなあ。これはこれで色々遊べるかもしれへんねえ？

Comment from Illustrator

最初長いツインテールのデザインでしたがちょっとやりすぎかなと思い、今の髪型になりました。鬼で魔法少女で和風でハロウィンで、色々要素が多いのでまとめるのにかなり苦労した記憶が有ります。結果、酒呑ちゃんらしく露出多めで美味しそうでイバラギちゃんが憧れる鬼救阿になったと思うのですがどうでしょう？よくよく見るといろんな所にハートが描かれていますが、とくに眉毛は判りにくいかも…。（本庄雷太）

イヤリング
フリルは着物の袖の内側に付いています。
前面

側面
背面
ゆったり
三つあみ

スルト

クラス エンシェント・ジャイアント(巨人種)／セイバー
性別 男性　**出典** 北欧神話
属性 混沌・悪　**副属性** 地　**身長** 7m～1000m以上　**体重** 1t～???t

筋力 A+　**耐久** EX　**敏捷** D　**魔力** EX　**幸運** A　**宝具** A+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：：シャカP（DELIGHTWORKS）
CV：津田健次郎

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：EX
害ある魔術効果の殆どすべてを無効化する。

騎乗：―
オフェリアと契約を交わしてセイバーの霊基を得ているが、
騎乗スキルについては「不要」として返上している。

単独行動：EX
魔力供給のない状態でも地球全土の焼却を遂行できる。

陣地作成：EX
一歩ごとに大地を焼き、己が領域を拡大する。

戦死者の獣：A+
取り込んだフェンリルの力を発揮させるスキル。
本来スルトが有している対神特攻の性能がさらに跳ね上がる。
（第二形態のみ）

保有スキル

怪力：B+++

終末の巨人としての破壊的性質を現すスキル。
霊基の枠組みに収まりきらず、「+++」という一種のバグ表示になっている。

巨人外殻：A

巨人種の肉体を構成する強靭な外殻。
きわめて特殊な組成を有しており、攻撃的エネルギーを吸収して魔力へと変換する。
吸収限界を上回る攻撃（一定ランク以上の通常攻撃や宝具攻撃など）については魔力変換できず、そのままダメージを受けることになる。

枝の破滅：A++

『巫女の預言』にて語られるスルトの炎。
炎の形態を有した最高ランクの魔力放出スキルであると同時に、あらゆる温度変化と物理的攻撃に対応する鎧であり、周囲に状態異常を撒き散らす兵器でもある。
一種の宝具だが、本作ではスキルとして表現されている。

ニヴルヘイムの風：B

フェンリルがかつて喰らった霜と氷の世界から流れ込む、絶対零度の吹雪。
FateGOでは基本的に使用されない。

宝具

太陽を超えて耀け、炎の剣（ロプトル・レーギャルン）

ランク EX　種別 対界宝具　レンジ 1～99　最大捕捉 ？

ロプトル・レーギャルン。
宝具であるレーヴァテインを用いた対界攻撃。世界の終焉を導く、終末の炎。
対神、対生命、対界特攻。

災禍なる太陽が如き剣（レーヴァテイン）

ランク A　種別 対城宝具　レンジ 1～50　最大捕捉 1～100人

レーヴァテイン。
スルトの武具とされる炎の剣と、フレイ神の所有していた太陽剣、そして北欧の神ロキに鍛えられた武具が習合した存在。
レーヴァテインはスルトの妻シンモラが保管するという伝説の剣であり、九つの封印が施されているという。
巨人の武具であり、神の武具であり、破滅の招来そのものでもある。
対神、対生命特攻。

人物

北欧神話に登場する炎の巨人。黒き者。
炎の世界ムスペルヘイムに棲まう巨人たちの代表格。
北欧の最終戦争であるラグナロクにおいて、世界を炎で灼き尽くす存在である。
大元は火山とその噴火であると言われる。

滅びの運命だけを与えられて生まれ落ちた終末装置。
汎人類史の伝説には残されていない、原初の巨人（ユミール）の破壊的性質。それを最も色濃く受け継いだ者こそが、スルトである。

異聞史の存在。
北欧異聞帯という世界の中核を成す災厄。
神代において、同じく滅びを担う巨狼フェンリルを喰らい、定められた（汎人類史と同様の）ラグナロクを逸脱し、北欧のみならず星そのものを灼こうと試みた。
その行為は、未来のない剪定事象への第一歩であったと言える。
しかし、星の焼却を目前としたところで大神オーディンをはじめとする神々の反抗に遭い、彼らを全滅させるに至るも、スルト自身も肉体を「偽の太陽」の中に封じられてしまった。
本来はそのまま世界ごと剪定事象として消え去るはずだったが……

世界が異聞帯として存続したことで、スルトは再度の「星の焼却」を目論む。
当初は正体を隠して英霊シグルドの内部にひそみ、彼の人格になりかわってオフェリアという女性を主人（マスター）として戴き、魔剣グラムを操る北欧最強の騎士として振る舞っていたが――
最終的には正体を現し、北欧の空に浮かぶ「偽の太陽」と合体。巨大な炎の巨人としての姿となって、かつての終末を超える大終末……地球全土の焼却を目論んだ。

○オフェリアへの想い

騎士シグルドとして振る舞いながらも、スルトはオフェリアを精神的にじわじわ責める。
炙るように責める。
だが、彼女を破壊する事だけはしない。
決定的な状況――それをすればオフェリアが壊れてしまうような――において、スルトはオフェリアの命令を尊重する。
それは、スルトなりにオフェリアを本気で愛しているからだ。

スルトがオフェリアに固執していた理由はただひとつ。
終末装置として役割を果たせず、灰色の世界で燻りつづける自分を『見つけてくれた』女だから。
たとえ偶然であろうと恐怖されようと、その出会いはスルトにとって誕生して以来、初めての意外性――驚きという名の『恋』だった。
スルトは世界を滅ぼす役割を果たしながらも「愚かな女」に終末を見せてやる（生き残らせてやる）、と最後までオフェリアに固執した。
感謝、感動、恩返し。それを「愛」と呼ぶ事を、スルトは知らなかったのだ。

○外観イメージ

【形態１】
炎の巨人ムスペルの王としての姿。
宝具「炎の剣」を手にした、巨大な存在。炎の巨人王。

【形態２】
姿のベースは形態１と同じ。
一体となった氷の巨狼フェンリル（エッダにもサガにも書かれていない隠された真実として、本作に於けるフェンリルは霜氷領域ニヴルヘイムの半分を喰らい、氷の骨と氷の肉、そして氷の心臓を得ている）を取り込んだことで、カラーリングが変化している。
氷炎の巨人王。

炎の剣
黒鉄
発光

Comment from Illustrator

黒い外殻を持つ炎の巨人。北欧神話のラスボス的存在なので、他の巨人種よりもスリムでかっこよさ重視のデザインにしました。ラフでは膝下くらいまでデザインしていましたが、画面の都合上腰から下をカットされた悲しき存在。でもマスターにひどいことしたからね。反省して。イフリータちゃんと並べると親子っぽくて好きです。クク。
(シャカP/DELiGHTWORKS)

ミノタウロス

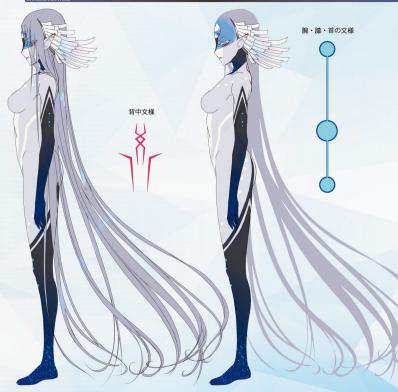
表情
全体図

量産型
ワルキューレ

殺戮猟兵

表情
異星の巫女

前面

金属のヘアバンドに紙の束が
生えた物を後頭部に
装着しています。
背面

Comment from Illustrator

銀河を宿した双眸。樹に寄り添い、かそけき-A pale blue dot-に蠢く生命の瞬きを見つめ続けて来た存在。体表は有機的なベルベット感(しっとり冷んやりさらさら)を意識しました。髪は短冊にしたオーロラフィルムを撮影して参考にしました。(山中虎鉄)

表情
パツシィ

Comment from Illustrator

設定テキストを読み、「狩りをしているなら鞄やグローブは皮、コートはしっぽが出せるよう腰部分まで開いている形状、耳には狩りでついてしまった傷…」と、ヤガの生活を想像しながらデザインをしました！立ち絵は作画担当者さまにお願いしているのですが、各表情が素晴らしく、何度も見返してしまいます…！！こんなにも素敵なキャラクターに携わることができて本当に光栄です！（しもかわ/DELiGHTWORKS）

ゲルダ(ドレス)
表情

ゲルダ(コート)

髪どめ
なし
あみこみ
刺しゅう
ドレス

Comment from Illustrator

マント羽織った時のモコモコした姿がお気に入りです。あと太めの足元。描いてる間に2部1章が配信開始され、おそらくはこの立場のキャラだろうな…と描きつつ切なさを感じてました。ストーリーに出てきた彼女はとても可愛らしくて、ニコニコとお話している姿が嬉しかったです。(TAa)

エドモン・ダンテス（水着）

髪は部分的にうしろに結っている。前髪にはピンを
十字架の半分の
ネックレス
表情
メダルとボタンの刻印
は同様に
ハーフパンツはレイヤードで
前面がスカート状になったもの
紋章のタトゥー

前面
襟の模様
14の呪いはマント内側に
裾の模様

帽子はストロー サーフハット　通常のハットのコンチョが紐に吊るされている
半裸にマントを。…そしてできればメガネを！休暇って感じが強くなってよいと思うので
手と腿周りにのみ包帯を。

ギルガメッシュ
（エスタブリッシュメント）
表情
ジャケット

ベルト

表情

ロビンフッド(水着)

ボールチェーンの
ネックレス
トップは丸プレートです。
下
ボクサー
パンツ
ハイビスカス
柄

表情
ガウェイン(水着)

表情
トリスタン水着）

ランスロット（水着）
表情

ランスロット/水着

大人の色気セクシーです。
リアルに考えるとギラギラしすぎですけど
わかりやすくアクセサリ盛ってます。
日焼けしていたほうが本場＞チャラ男な感じかなと
思ったのですが、好き嫌い割れちゃいますかね…？

エドワード・ティーチ(水着)
表情
HiGE QLO

未使用
HIGE QLO

表情
エリザベートJAPAN

前面
鬼組と
ツノ合わせます
メッシュ
レザー
外側にも
ビョウ
トゲ
番傘
背面
しっぽ
ツアーロゴ
E.L DABETH
みたいな
ぽっくり

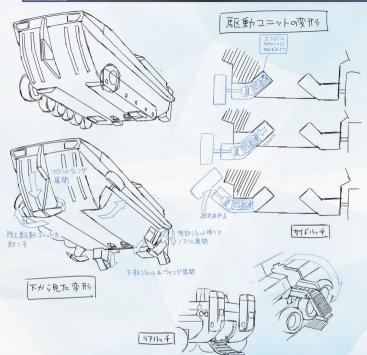
シャドウボーダー
デザイン：ヒライユキオ

陸上モード

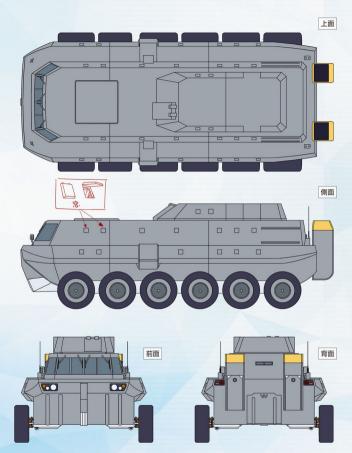
全車輪
独立して可動

後部水中ジェット

メインの推進装置であると同時に
ノズルの方向を変える事で舵の役も兼ねる

水上モード
(高速航行)

Comment from Illustrator

装甲車のデザインというのは、初めての経験でした。現実の装甲車の資料を集めてにらめっこしながら、あーでもないこーでもないと、ボツにしたラフは数しれず。12輪のタイヤをどう処理するか悩んだ形跡があります。巨大かつ水陸両用ということで、船舶の要素を取り込んで今の形になりました。全体的なシルエットやフロントガラス周りがそうですね。もっとディティールを増やせば巨大感を出せたのかなと、ちょっと反省です。FGOイベントでは模型や1/1？図面、さらにはシャドウボーダー前半部分が立体化されたりしました。残念ながらスケジュールが合わず、ネットのレポートを見てPCの前で感嘆の声を上げるばかり。行きたかった〜〜！！　さらにはチョロQにまでしていただきまして、最高のお仕事だったなぁと思います。ありがとうございました！（ヒライユキオ）

上面
側面
窓
前面
背面

Fate/Grand Order material VII

企画　武内崇
設定・テキスト　経験値　桜井光　奈須きのこ
東出祐一郎　水瀬葉月（五十音順）
表紙イラスト　下越
編集・デザイン　WINFANWORKS
設定考証　三輪清宗　森瀬繚

2022年7月26日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『Fate/Grand Order material VII』
2019年12月28日　初版発行

発行人　竹内友崇
発行　TYPE-MOON

●お問い合わせ
https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

※データは2019年12月現在のものです。今後、ゲーム内のアップデートなどにより変更になる場合があります。